LIGA DOS DEFENSORES
As rolagens do novo *3D&T*

DICAS DE MESTRE
Nem todo conflito é porrada

JOIAS PARA LA...SHTU
Uma epopeia em *Torm...*!

CHEFE DE FASE
Omni Man, para *3D&T* e *M&M*

CONTO
Carta na Manga, de Bernardo Stamato

BRASIL DRAGÃO

ANO 17 • EDIÇÃO 167

TOOLBOX
QUANDO DIZER SIM E NÃO

CAVERNA DO SABER
SUA CAMPANHA PASSO A PASSO

RESENHAS
INVENCÍVEL • *LEGADO DE JÚPITER* • *ANÔNIMO*

CLÁSSICO DOS RPGS

Os aliens e o mundo de *Mass Effect*, remasterizado para *3D&T Alpha*

LIGA DOS DEFENSORES
As rolagens do novo *3D&T*

DICAS DE MESTRE
Nem todo conflito é porrada

MASS EFFECT
Uma grande clássico para *3D&T*

CHEFE DE FASE
Omni Man, para *3D&T* e *M&M*

CONTO
Carta na Manga, de Bernardo Stamato

BRASIL DRAGÃO

AI[illegible]ÇÃO 166

TOOLBOX
QUANDO DIZER SIM E NÃO

CAVERNA DO SABER
SUA CAMPANHA PASSO A PASSO

RESENHAS
INVENCÍVEL • *LEGADO DE JÚPITER* • *ANÔNIMO*

JOIAS PARA LAMASHTU

A maior de todas as campanhas de *Tormenta Alpha*, em todos os detalhes!

"APESAR DE VOCÊ"

Vocês sabem como eu sou. E vão acreditar quando eu disser que gostaria de escrever sobre outras coisas aqui.

Gostaria de falar, por exemplo, do **meu canal na Twitch**, uma empreitada diferente, mas que vem dando certo. Ou do *Podcast da Dragão Brasil*, prestes a chegar à edição 100, um sucesso completo, sem falsa modéstia. Ou da enorme quantidade de fotos de fãs felizes ao receberem seus *Tormenta20*. Queria falar mais de tudo isso, mas a verdade é que eu só quero de falar de uma coisa: fui vacinado.

Tomei a primeira dose no dia 05/05, depois de uma longa fila, sem saber se os documentos que eu tinha eram suficientes para comprovar a asma que carreguei desde criança. A mesma asma que me levou a dar entrada no hospital com suspeita de Covid no fim do ano passado. Não era Covid, e os documentos serviram. Mas podia ter sido. Tanto eu quanto a Camila, minha esposa, aguardamos a segunda dose, enquanto muita gente vai ter que esperar meses até se sentir protegida de novo. O mundo anda tão maluco que somos privilegiados por sermos doentes.

No espaço de tempo até que se decidisse trazer as vacinas ao Brasil, muita gente morreu. Enquanto esperam a chance de ter o momento que eu tive, cercados pela cacofonia dos negacionistas, muita gente ainda vai morrer. Não é exagero, não é drama: é um fato.

A pandemia roubou um ano e meio da minha vida, mas apesar da crueldade e incompetência de quem devia ter zelado por nós, sai no lucro. Quem sair junto do outro lado, estará praticamente recebendo uma segunda chance, como as dadas por Thyatis em *Tormenta*.

A questão que fica é: você já sabe o que fazer com ela?

Eu sei.

J.M. TREVISAN

DRAGÃO BRASIL

Jambô Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

Editor-Chefe
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
J.M. Trevisan

Colunistas
Felipe Della Corte, Leonel Caldela, Marcelo "Paladino" Cassaro, Rogerio "Katabrok" Saladino

Colaboradores
Textos: Bernardo Stamato, Bruno Schlatter, Davide Di Benedetto, Felipe Della Corte, Glauco Lessa, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, Marlon Teske, Thiago Rosa

Arte: Lucas M. Palma, Ricardo Mango, Sandro Zambi

Fundo de tela: Ricardo Mango

Edição do podcast: Adonias L. Marques

Diagramação
J. M. Trevisan

Revisão
Vinicius Mendes

Apoie a Dragão Brasil

APOIA.se

Siga a Jambô Editora

Dragão Brasil é © 2016-21 Jambô Editora.

4 Notícias do Bardo
100 vezes Podcast da Dragão Brasil!

6 Pergaminhos dos Leitores
O Paladino ficou fofinho!

10 Resenhas
Invencível, O Legado de Júpiter, Anônimo.

13 Sir Holand
De pernas para o ar!

14 Dicas de Mestre
Quem disse que luta é só porrada?

22 Mass Effect
Um clássico dos RPGs modernos, para *3D&T.*

30 Toolbox
Há hora para o sim e para não!

36 Gazeta do Reinado
Crime bizarro agita Nova Malpetrim!

38 Caverna do Saber
Chega de desculpa: agora você monta sua campanha.

44 Conto
Carta na Manga, de Bernardo Stamato.

64 Gabinete de Saladino
Os piores dos piores filmes ruins de todos.

68 Joias para Lamashtu
As loucuras da maior campanha de *3D&T* Alpha de todos os tempos!

80 Encontro Aleatório
Honra, mas de um jeito diferente.

84 Pequenas Aventuras
Uma jornada em águas misteriosas.

86 Chefe de Fase
Omni Man está aqui, se você não tem medo de spoilers, para *3D&T* e *M&M.*

90 Gloriosos Diários
Os resumos de *Fim dos Tempos,* na pena de Arius.

96 Liga dos Defensores
E as rolagens de dados do novo *3D&T*?

*Excepcionalmente este mês não teremos a tirinha Calabouço Tranquilo.

A CAPA

Joias para Lamashtu foi uma campanha que passou pelo canal de stream da Jambô e conquistou corações, arrasou inimigos e até deu origem a uma guilda de fanfiqueiros! Na capa deste mês, **Ricardo Mango** retratou os heróis e heroínas desta aventura épica, em toda sua glória!

Tem podcast especial e mudança à vista!

CENTENÁRIO E AO VIVO

Se você assina a Dragão Brasil, a chance de já ter ouvido J.M. Trevisan dizer "Olá, esté é o podcast da Dragão Brasil, a maior revista de RPG e cultura nerd do país!" e respondido com um sonoro "Eeeeeeeee!" é muito grande!

Prestes a completar 100 edições, nosso podcast preferido está pronto para mais uma grande mudança.

"O tempo passa e não dá para ficar parado. A gente sabe que o público da Jambô quer novidade. E o nosso próximo passo é a gravação ao vivo", conta Trevisan.

A ideia foi de **Guilherme Dei Svaldi**, amparada por **Felipe Della Corte**, co-host que recentemente assumiu o planejamento do canal da editora na Twitch. "Modéstia à parte, o conteúdo do podcast é muito bom e merece ser visto, além de ouvido, pela galera. Por isso optamos por incorporá-lo à nossa nova programação".

Assim, o centésimo episódio, dia 1 de junho, 20h, será especial, juntando o equipe original (**Leonel Caldela**, **Guilherme Dei Svaldi** e **Karen Soarele**) ao elenco. Depois disso, o programa passa a ter as transmissões semanais, toda terça-feira, no mesmo horário.

Os fãs vão poder ver os bastidores de tudo e depois ouvir o produto final quando o podcast sair na sexta-feira. Mas e os Conselheiros?

"O espaço deles continua guardado na hora das perguntas. Não íamos deixar nossos principais parceiros para trás", explica Guilherme. "Mas os assinantes do canal também terão seu espacinho".

O podcast da Dragão Brasil tem no elenco fixo, além dos já citados Trevisan e Della, **Thiago Rosa**, **Glauco Lessa** e **Camila Gamino**.

Lutinha RPG

Seja na TV aberta em tempos de *Telecatch*, com a *WWE*, *AEW*, no Twitch da Jambô com a *Arena de Valkaria ou no podcast da Dragão Brasil*, você com certeza já viu luta-livre.

Agora um novo jogo resolveu entrar na onda! *Heavy Wrestling Federation* (ou *HWF*) coloca os jogadores no papel de uma empresa de luta-livre almejando o estrelato. Escrito por **Luis Henrique "Heavy"** (*Anos 20, Alvorada*) e ilustrado por **Susi Viana** (*Anos 20*), *HWF* conta com com um manual de cerca de 100 páginas e adicionais artesanais como dados de madeira e uma bandeja de dados na forma de ringue.

O jogo está em financiamento coletivo no Catarse. A entrega está prevista para setembro de 2021.

Uma nova missão

Desde que **Naoko Takeuchi** criou sua Sailor Moon, o gênero "meninas mágicas" foi misturado com a ideia dos grupos coloridos de super sentai.

Seguindo essa linha, **Greg Leatherman** criou *Glitter Hearts*, um RPG Powered by the Apocalypse (como *Dungeon World* e *Monster Hearts*), vencedor do Judge's Spotlight do prêmio Ennies de 2020. No jogo, os personagens têm uma Identidade Diária representando seu "eu" mundano e uma Personalidade Heroica para usar depois de gritar "henshin".

A versão nacional chega pela Editora Cha, com capa de **Lud Magroski** (*Magos Lacunares da Torre Púrpura*) e tradução de **Clarice França** (*Four Against Darkness*).

Glitter Hearts está em financiamento coletivo no Catarse.

Vampiros na TV

Vai entregar a idade, mas talvez você lembre de *Kindred: The Embraced*, a bomba de baixo orçamento que tentou trazer o Mundo das Trevas para a TV nos anos 90.

Os tempos mudaram, a quinta edição de *Vampiro* chegou acompanhada de uma torrente de polêmicas e agora surge novamente a chance dos sanguessugas chegarem à telinha. A Paradox Interactive fechou um acordo com os produtores **Eric Heisserer** (*Ossos e Sombras*) e **Christine Boylan** (*Manto e Adaga*) e com o estúdio Hivemind (*The Witcher*) para criar histórias baseadas no Mundo das Trevas para cinema e televisão.

Com alguma sorte, sai melhor que aquele videogame de Lobisomem, né?

Três nivelzin só

É difícil falar em RPG no Brasil atualmente sem mencionar o canal *Formação Fireball*, tocado pelos queridíssimos **Roxo** e **Pedrok**, que você já conhece de *Skyfall*, *Lágrimas da Dragoa-Rainha* e *Ossos Afogados*.

Com muito carisma e bom humor, essa dupla gerou cenas memoráveis e bordões fadados à repetição eterna pelos seus fãs, sendo o mais notório entre eles *"só três nivelzin de Fighter"*. Agora a frase icônica está estampada numa camiseta exclusiva da estamparia Mythril, em quantidades limitadas.

O BARDO

PERGAMINHOS DOS LEITORES

Quer ver sua mensagem aqui? Escreva para dragaobrasil@jamboeditora.com.br com o assunto "Pergaminhos dos Leitores" ou "Lendas Lendárias"!

Simpáticos apoiadores da *Dragão Brasil*, aqui fala o Paladino, respondendo aos Pergaminhos dos Leitores desde o início dos tempos. Esta aqui comigo é a Paladina, que ajuda um pouco.

— E este é o Logginho, minha montaria sagrada.

— ISSO É UM MONSTRO! SÓ SERVE PARA DAR DANO E XP!!

— Paladino, você é um amor, mas se continuar implicando com o Logginho eu bato muito em você.

— Ser mastigado por uma besta-fera de Galrasia ou espancado com Golpe Divino. Como é bom ter opções!

— Anda, quero que vocês fiquem de boa! Faz carinho nele!

— Espera, deixa ver se estou usando o Anel da Regeneração...

Símbolo Sagrado

Olá, Paladino, Paladina e Logginho.

Estava montando meu personagem pra T20, um clérigo de Valkaria pronto para desbravar Arton, e me surgiu uma dúvida: O poder de clérigo Símbolo Sagrado Abençoado diz que "Enquanto você estiver empunhando um símbolo sagrado energizado, o custo em PM para lançar suas magias divinas diminui em 1". A palavra empunhando me chamou atenção aqui. Isso significa que o clérigo precisa sacar o símbolo (ação de movimento) e usá-lo no momento da conjuração. Caso esteja usando uma arma de duas mãos, por exemplo, teria que guardar o símbolo para poder bater (e receber os benefícios de Estilo de Duas Mãos, por exemplo).

Porém, a página 96 do livro básico diz que o Símbolo Sagrado deve estar "estampado na roupa (ou armadura) ou como acessório (medalhão, cetro...)".

Devido a isso, as minhas perguntas são:

O símbolo sagrado a ser usado no poder Símbolo Sagrado Abençoado pode estar estampado na armadura, ou cravado na arma, por exemplo? Ou ele deve obrigatoriamente ser empunhado (ocupar uma das mãos)?

Uma arma pode ser, ao mesmo tempo, um símbolo sagrado (de forma semelhante a uma arma pode ser também um foco, do bruxo)? Por exemplo, uma maça com o símbolo de Valkaria na empunhadura poderia ser um símbolo sagrado? Um escudo, com a deusa estampada, da mesma forma, poderia?

No mais, desejo a vocês muitos vintes naturais, e agradeço a presteza.

Lukas "Bafo Selvagem" Wyllis, devoto da ambição.

PS: Ouvi dizer que gorloggs gostam de comer pernas de aventureiros. É verdade?

Bom Lukas, sua preocupação é legítima, mas nada tema. Ainda que o verbo empunhar seja usado com frequência para se referir ao símbolo sagrado, você não precisa de fato usar uma mão para segurá-lo (mas fica bem mais dramático, fala aí). É suficiente que o símbolo esteja bem à vista de todos, como parte da roupa ou acessório, ou em uma arma, ou mesmo uma tatuagem em lugar bem visível.

— Mas espera, Paladino, Paladina e Logginho?!! Desde quando essa besta-fera faz parte da equipe?!

— Bom, ele gosta de arrancar e comer pernas de aventureiros quando não o aceitam.

— Logginho, camarada, seja muito bem-vindo, vamos já arrumar um símbolo sagrado pra você!

Tormenta para Sempre!

Saudações autores 20 vezes aTORMENTAdos!!! Apesar de já ter enviado um email há menos de uma semana, não resisti e tive que escrever de novo. O motivo? Porque Tormenta20 está bom demais. Tenho duas perguntas/sugestões:

Tormenta em inglês. Gente, sério, o jogo está bom demais. Será que não rola lançar ele lá fora via Kickstarter? Acho que faria um sucesso danado e a Tormenta finalmente se expandiria pelo mundo.

Tormenta em P&B. Estou relendo as DB antigas aqui e vi o exato momento em que o RPG se tornou caro no Brasil: o lançamento de D&D 3ª edição. Tudo bem que livro neste país nunca foi barato, mas o lançamento da 3E deu um salto nos preços aqui e qualidade das publicações no mundo. Lá pelos idos dos anos 1990/2000, tínhamos jogos em capa mole, preto e branco, preço baixo, enquanto hoje em dia só tem edições de luxo dos livros. Eu adoro os livros assim, mas eles são caros e Tormenta, que sempre foi um jogo acessível, agora embarca nessa onda de livros luxuosos e preço mais elevado.

Não seria possível lançarem uma versão de custo baixo para manter a acessibilidade de Tormenta (e do RPG em geral)? Minha frustração é não ter em minha mesa de D&D cada jogador com uma cópia do Livro do Jogador, como vemos nas streams gringas. Adoraria poder presentear cada um dos meus jogadores com uma cópia de baixo custo do T20, mas um livrão de 200 pilas não rola, e muitos são pessoas que não têm perfil de comprar jogos. Talvez um livro mais fino, dividido em duas partes — manual do jogador e manual do mestre —, um com as regras de criação e combate, outro com as regras avançadas, monstros, capítulo do mestre, mundo de Arton, sei lá.

Sei que vocês estão atentos a essas coisas e sempre uns cinco passos à frente do que eu poderia sonhar estar. E sei que o mercado, no fim das contas, limita as estratégias. Mas achei pertinente comentar isso com vocês.

Um grande abraço a todos e, de coração, muito obrigado por esse jogaço que criaram e por continuarem mantendo o sonho sempre vivo. Tormenta para sempre!

Jefferson Tadeu Frias

— Grande Jeff! Fornecedor assíduo de Lendas Lendárias! Mil gratidões por suas palavras de gentileza e incentivo.

Lançar *Tormenta* no mercado internacional é algo que pode, sim, ocorrer no futuro. Por enquanto vamos focar esforços nos próximos grandes livros, *Atlas de Arton* e *Ameaças de Arton* — apesar de sua enormidade, *Tormenta20* ainda está em seu início. O público brasileiro, que esteve conosco durante a campanha, que mostrou a força de *Tormenta*, será sempre nossa prioridade. Outros países, quem sabe um dia.

Quando a uma versão mais barata e acessível, essa ideia nos ocorreu. Facilitar o acesso ao RPG sempre foi uma das prioridades de *Tormenta*. Não temos ainda uma data, mas tornar T20 mais acessível tem sido tema frequente em nossas conversas. Aguarde novidades breves.

— Vou querer um *Tormenta20* versão econômica que venha sem o capítulo de Ameaças.

— Mas é onde aparece o gorlogg! O Logginho!

— Paladina, você não entende a sutileza de meus planos.

— Você é sutil feito um kaiju...

Dobrador

Faaaala Paladina e Paladino, tranquiles? Recebi o Almanaque da DB e está lindão! Mas fiquei com algumas dúvidas sobre a nova classe, o DOBRADOR:

1) A classe não tem o poder Aumento de Atributo, seria correto assumir que faltou colocá-lo no texto? Ou seria o caso de essa ser a única classe que não tem tal poder?

2) O teste do poder Rajada Elemental deve ser Pontaria ou Luta?

3) O Dano Elemental do dobrador funcionaria como uma opção ao dano de Briga do lutador, ou eles se somam?

4) Um lutador/dobrador que use cabeçada, consegue usar Dano Elemental?

Forte abraço!

Guilherme Capelaço

Agradecimentos, Guilherme, por apoiar o *Almanaque Dragão Brasil*! Ele contém a republicação da classe dobrador, baseada em Avatar: A Lenda de Aang. Vamos a ela.

1) De fato, Aumento de Atributo é um poder de todas as classes de *Tormenta20*. Considere que o dobrador tem acesso a ele.

2) A descrição do poder Rajada Elemental diz que é um ataque à distância. Portanto, exige um teste de Pontaria.

3) O Dano Elemental, da mesma forma que a Briga do lutador, muda seu dano desarmado, não se soma a ele. Um personagem que tenha as duas classes deve usar apenas o maior.

4) Sim. O dano desarmado de um lutador e/ou dobrador é aumentado por Briga ou Dano Elemental. Cabeçada é um poder que usa um ataque desarmado, então esses poderes se acumulam.

— Ah, *Dragão Brasil* de papel, cheirinho de impresso, que saudades!

— Verdade, muito útil. Dá aqui umas páginas para forrar o banheiro do Logginho.

— VOCÊ MANTENHA ESSA ABOMINAÇÃO LONGE DA MINHA REVISTA!!

— Lógico que estou brincando, seu tonto! Hahaha, tinha que ver sua cara!

Poções

Olá, adoráveis paladinos! Adoro as confusões que vocês aprontam por aqui. Estou me preparando pra uma mesa de T20 onde jogaremos Coração de Rubi e escolhi ir de inventor alquimista. A ansiedade já me fez montar o personagem até o nível 20 e surgiram algumas dúvidas quanto ao poder Alquimista Iniciado, que adapta magias em fórmulas. Me ajudem!

1) Como fica uma poção que imite uma magia sustentada?

2) As magias de alcance pessoal, como Transformação de Guerra, podem ser usadas como poção por qualquer pessoa?

3) Como se comportam as magias com efeitos em formas de cone, ao se tornarem poções?

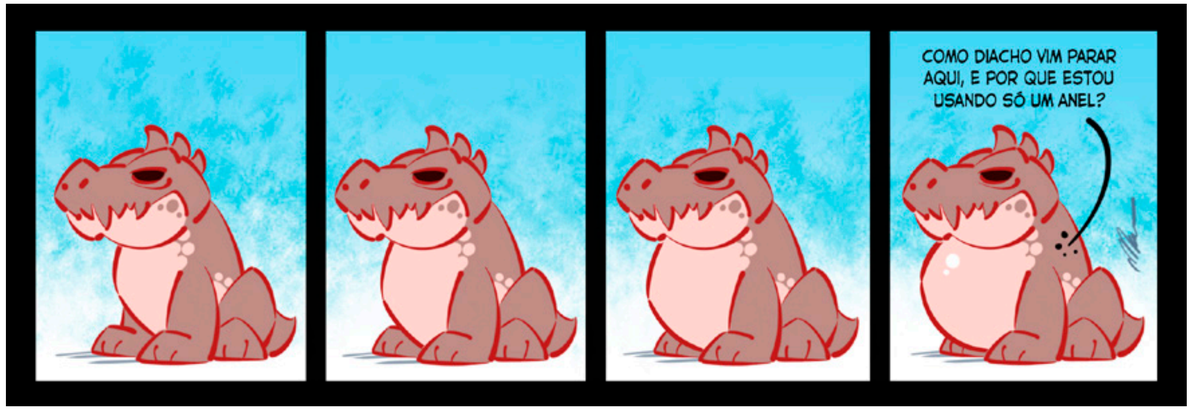
4) Como saber se uma magia vira poção, granada ou óleo?

5) Magias de alcance toque podem ser usadas como granadas?

6) Como funciona as poções cujas magias têm tempo de execução reação? E ação completa?

É isso, meus caros guerreiros dos deuses. Espero que possam sanar minhas dúvidas.

Wesley Liberato, dos Verdes Mares do meu Ceará



Muito boa sorte em sua campanha, Welsey. Que seu alquimista invente maneiras de chegar ao final!

1) A poção funciona da mesma forma que a magia, exigindo de quem a bebeu 1 PM por rodada para se manter ativa.

2) Sim, exceto quando a magia tem algum requisito que o usuário da poção não satisfaz. No caso de *Transformação em Guerra*, não há problema; quem bebe a poção recebe habilidades superiores, mas perde a capacidade de lançar magias. Se não tinha essa capacidade, não perde nada.

3) Comportam-se da mesma maneira que magias conjuradas normalmente.

4) Uma magia que tenha como alvo uma criatura ou objeto, ou que tenha efeito em área, será uma poção. Uma magia que afeta objetos será um óleo. Uma magia que gera um efeito em área será uma poção e também uma granada.

5) Não. Granadas são feitas apenas a partir de magias de área.

6) Funcionam da mesma forma que as magias. Para aquelas executadas como reação, o usuário deve ter bebido a poção com antecedência (e a reação só vai acontecer dentro de sua duração). Para magias de ação completa, ainda que a ingestão da poção seja rápida, o efeito demora esse tempo para se manifestar (e o usuário ainda deve abrir mão de suas ações padrão e de movimento).

— Paladino, que poção é essa que está bebendo?

— (Gulp) É Poção de Gambá. Para espantar predadores, tipo lagartos-crocodilo de Galrasia.

— Sabia que os gambás existiam na Era Mesozoica e eram petisco dos dinossauros?

— ANTÍDOTO! PASSA O ANTÍDOTO RÁPIDO!!

LENDAS LENDÁRIAS

Dos Tempos Ancestrais

Campanha na Idade Média. Explorávamos uma ilha misteriosa, na qual já havíamos descoberto elementos de viagem do tempo.

Ao entrar em uma caverna, encontramos três guerreiros exóticos. O mestre os descreve: "Eles possuem couraças de aço, calças bufantes e grandes elmos de metal. O primeiro porta uma espada, o segundo uma alabarda e o terceiro um tipo de cajado de madeira".

"Ixi, conquistadores espanhóis com um bacamarte", pensei. Antes de eu ter tempo de falar, o jogador ao meu lado grita: "Pelo menos um deles só tem um pedaço de pau!", logo antes de correr para cima do inimigo... e tomar um tiro crítico na cara.

RPGZódromo

Beat it

O grupo, jogando uma das aventuras de Coração de Rubi, avista uma horda de zumbis. Uma habilidade por parte de um jogador os força a um teste de Reflexos. O mestre rola um 20 natural!

O mestre pergunta: "Como é uma horda de zumbis tirando 20 em Reflexos?" O jogador responde cantando: "Cause this is thriller, thriller night..."

Wesley "PequenoMestre" Liberato

Ex-Devoto

Uma amiga da hynne pergunta sobre como ela está lidando com a morte do marido.

— Estou levando. A igreja tem me ajudado.

— É, nesses momentos só podemos contar com nossos deuses.

O minotauro devoto de Tauron segura uma lágrima.

Hangar do Kowalski

Good Game

Todo mundo, menos o bucaneiro, falha em um teste de Reflexos.

— Eu sou muito reflexivo! Vocês olham para mim e se veem como num espelho!

• • • • • • • • •

Feiticeira qareen: "Se passaram DOIS ANOS no resto do mundo enquanto estávamos na Pondsmânia!"

Elfa caçadora "Esse drama todo só por causa de dois anos?"

• • • • • • • • •

Decidindo o nome do grupo na campanha Coração de Rubi, em que os níveis dos grupos têm nomes de minerais preciosos:

— Ei, a gente pode se chamar Os Joinhas! E quando termina a missão ainda podemos dizer "GG"!

Matheus Ulisses Xenofonte

INVENCÍVEL

Violência com propósito

Histórias em quadrinhos de super-heróis têm vários elementos interessantes e desejáveis. A ação explosiva, os trajes estilosos, as reviravoltas surpreendentes.

Infelizmente, depois que os personagens se tornaram propriedades intelectuais valiosíssimas, muito disso acaba sendo limitado. É mais difícil que os heróis mudem. Mirando nisso surgiu *Invencível*.

A nova série da Amazon Prime, já renovada para mais duas temporadas, é baseada na HQ de mesmo nome indicada ao prêmio Eisner, escrita por **Robert Kirkman** (*The Walking Dead*). O roteiro segue as aventuras e desventuras de Mark Grayson (**Steven Yeun**), o filho adolescente de Omni-Man (**J.K. Simmons**), o super-herói mais poderoso do mundo. Sempre sob a sábia supervisão de sua mãe, Debbie Grayson (**Sandra Oh**), Mark assume a identidade do super-herói Invencível e precisa conciliar seu interesse por Amber (**Zazie Beetz**) com suas aventuras ao lado de outros heróis, como Atom Eve (**Gillian Jacobs**) e Robô (**Zachary Quinto**).

A primeira impressão de Invencível pode parecer um "Homem-Aranha que voa". Essa impressão começa a desaparecer com o tempo, conforme *Invencível* começa a mostrar a que veio e a se destacar de outras histórias de super-heróis pelos seus próprios méritos.

Num universo próprio, sem o peso anos de continuidade, as reviravoltas de *Invencível* chegam para ficar.

A violência visual também salta aos olhos. Cabeças explodem, punhos atravessam torsos, sangue jorra em quantidades que assustariam os *Cavaleiros do Zodíaco*. Não é raro que isso cause comparações com *The Boys*, a série live-action também da Prime, mas as semelhanças são meramente superficiais. Enquanto Billy Bruto e companhia usam toda forma de violência descarada e escancarada com a intencionalidade dos monstros, Invencível apresenta todo esse sangue e tripas como resultado inevitável das forças sendo utilizadas.

Ninguém acha engraçado que pessoas sejam eviscerадas, mas somente os atos mais brutais e inesperados geram comoção. No mundo dessa animação, tanto os super-heróis quanto o público já estão dessensibilizados quanto à violência. Explodir cabeças é o que acontece quando alguém capaz de erguer um prédio dá socos em pessoas comuns.

Depois de anos vendo isso, dia após dia, durante invasões alienígenas, combates contra experimentos científicos que deram errado e investidas contra gênios do crime, o público simplesmente aceita. Como qualquer um que tenha crescido no Rio de Janeiro dos anos 90 pode atestar, cadáveres deixam de ser tão chocantes quando você tem que desviar deles no caminho para a escola. É só uma questão de escala.

Com com animação competente, ritmo bem calibrado e personagens coadjuvantes dublados por um elenco extremamente forte, *Invencível* promete trazer consequências ao gênero dos super-heróis, uma temporada de cada vez.

THIAGO ROSA

O LEGADO DE JÚPITER

A dura vida de herói

Sim, mais um quadrinho de super-heróis adaptado como série de TV. Não, essa resenha não vai compará-lo com *The Boys* nem outro sucesso recente qualquer. Isso porque, apesar da temática mais sóbria em contraste com os uniformes de collant e capa, *O Legado de Júpiter* não á uma série sobre heróis — é uma série sobre pessoas.

Criado em 2013 por **Mark Millar** (*Kick-Ass, Kigsman* e *Wanted*), o quadrinho explora a vida privada caótica de seis pessoas que, de alguma forma, receberam superpoderes incríveis nos anos 1930, afetando também outras pessoas ao redor do mundo. Decidios a usar suas habilidades para tornar o mundo um lugar melhor, eles criam o Sindicato da Justiça: uma organização de super-heróis que se compromete a ajudar toda a humanidade, sem vínculos políticos ou governamentais.

Seu líder e mais poderoso membro é Sheldon Sampson, o Utópico (**Josh Duhamel**), um arauto da moralidade que exige que todo membro do Sindicato cumpra à risca seu Código: um herói deve ser um exemplo, uma inspiração, e por isso nunca deve liderar e, acima de tudo, nunca deve matar. Durante as muitas décadas de atuação do Sindicato, esse código foi duramente criticado, principalmente na Segunda Guerra Mundial, conflito em que Utopiano fez questão de não se envolver, a contragosto de seu irmão Walter, o Onda-Cerebral (**Ben Daniels**).

Nos tempos atuais (2013), os fundadores começam a mostrar seus primeiros sinais de envelhecimento, o que acentua a preocupação sobre como a nova geração de heróis, muitos deles seus descendentes diretos, irá conduzir o Sindicato.

Apesar de ter ótimas sequências de ação e efeitos especiais satisfatórios, *O Legado de Júpiter* brilha mesmo quando foca nos conflitos morais e geracionais entre os personagens, principalmente o núcleo da família Sampson, que envolve Utópico, sua esposa Lady Liberdade (**Leslie Bibb**) e seus filhos adolescentes Brandon (**Andrew Horton**), que busca desesperadamente se tornar digno de suceder o pai como líder do Sindicato, e Chloe (**Elena Kampouris**) que se recusa a carregar o fardo da família e se torna uma supermodelo ao invés de vestir uma capa.

O contraponto entre o bem e mal absoluto e os tons de cinza da sociedade se tornam um tipo de metalinguagem na história de Millar, comparando os super-heróis paladinescos de moral inabalável dos anos 1930 com os quadrinhos mais viscerais que ganharam popularidade nos anos 2010.

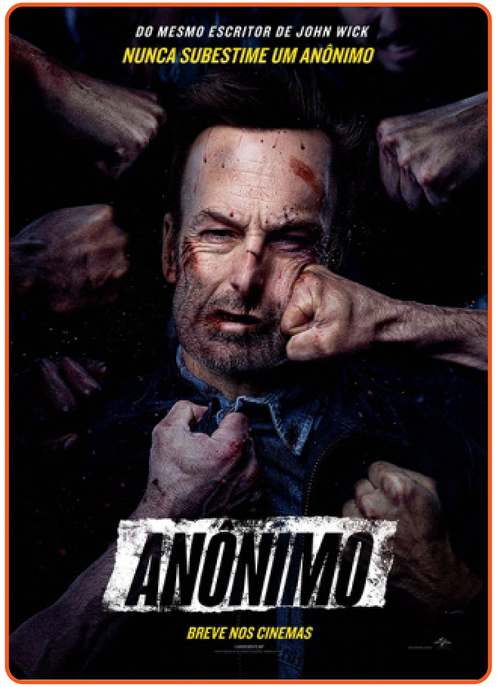
Com um elenco bem extenso, talvez a série precisasse de mais episódios para desenvolver melhor os personagens e núcleos diferentes, e o pouco tempo de tela é uma barreira para o espectador criar vínculos, mas assistir a temporada com foco no macro da história pode render bons momentos de reflexão.

FELIPE DELLA CORTE

ANÔNIMO

Cuidado com quem você provoca

Um cara comum, daqueles que levam uma vida sem graça, ao intervir numa tentativa de assédio em um ônibus, acaba chamando a atenção de um chefe do crime violento e perigoso. Mas esse cara comum esconde um passado bastante incomum.



Para os que o conhecem, Hutch Mansell é como muitos outros. Um pai de família com dois filhos, um bom funcionária, nada de mais. Sua vida é tediosa e maçante, enfadonha e cansativa Mas, numa noite, ele e seu filho mais velho surpreendem dois ladrões que invadiram sua casa. Mansell tem a oportunidade de atacar um dos invasores, mas não o faz e os dois acabam fugindo.

A partir de então, ele é julgado por todos: por seu filho, sua família, a polícia, os vizinhos, colegas de trabalho... "se fosse com eles, seria diferente", é o que todos dizem. Até o ponto que Mansell não aguenta mais e resolve tomar uma atitude. E é aí que o espectador começa a ver que ele não é bem a pessoa inofensiva que aparenta.

Mesmo começando devagar (propositalmente), *Anônimo* tem um crescendo de ritmo e energia bem acentuado, e o clima de vida pacata (e chata) dá lugar ao de ação intensa bem rápido. Mansell acidentalmente se envolve com pessoas e situações que não eram exatamente problemas dele, mas já que ele está lá... ele tem que resolver, não? Lutas e sequências de ação excelentes, um pouco violentas em alguns momentos, mas isso também faz parte da história e do estilo do diretor.

Bob Odenkirk, conhecido por seu trabalho em *Breaking Bad* e *Better Call Saul*, está excelente no papel principal, passando tranquilamente de momentos mais dramáticos, para humor e ação desenfreada. O restante do elenco também tem muito carisma e passa veracidade para os personagens, mesmo nos momentos mais surreais, como é o caso da participação de **Christopher Lloyd** (o Doc Brown da trilogia *De Volta para o Futuro*).

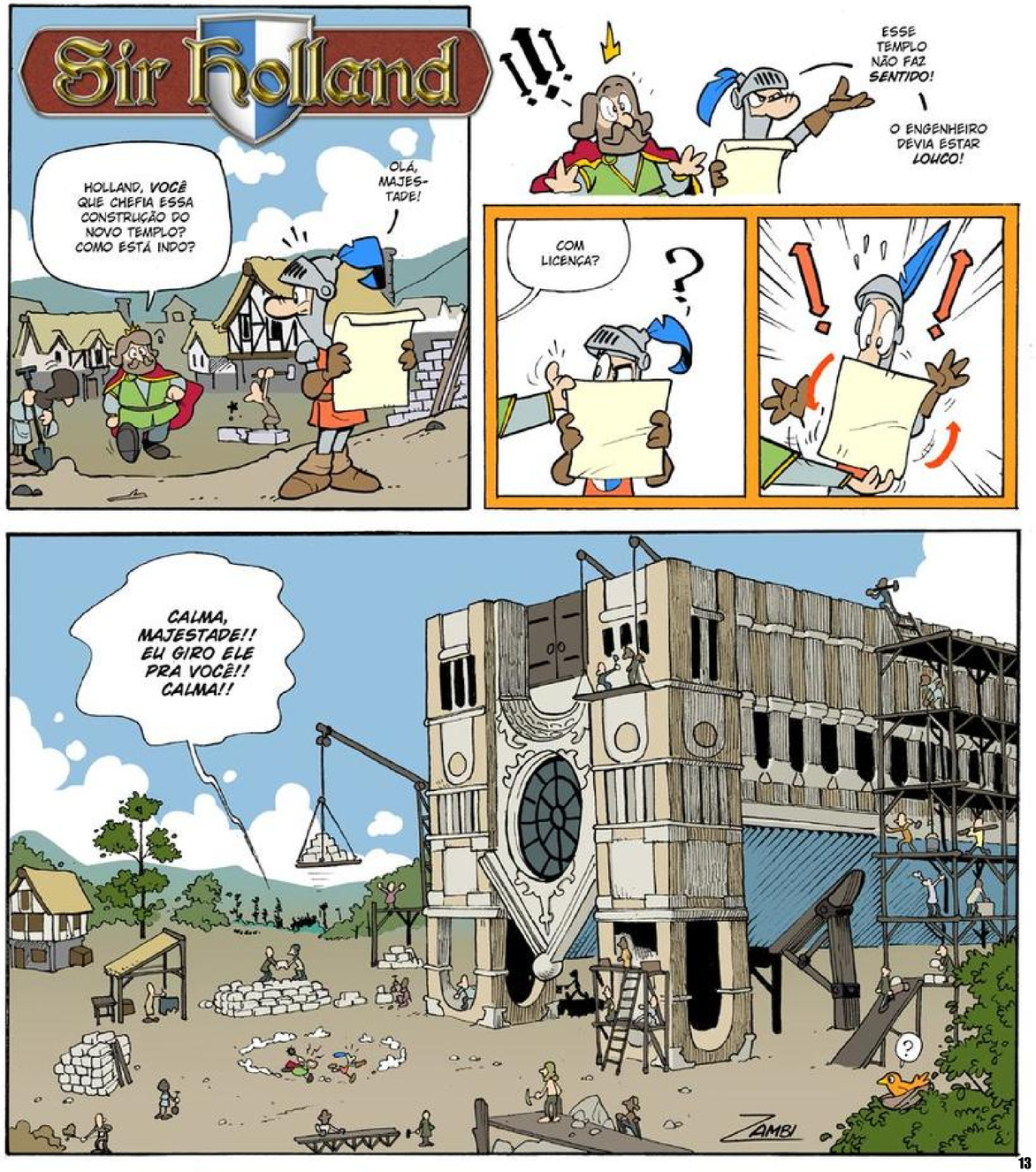
Anônimo tem um roteiro simples, que quando fica complicado, consegue mostrar de forma clara o que está acontecendo, com momentos de ação bem pontuados. Um vilão que escapa dos clichês do gênero, que também são evitados pelos mocinhos e pelos coadjuvantes. Surpresas e viradas muito bem usadas, sem exagerar demais ao ponto de quebrar o ritmo.

Um belo filme de ação, empolgante e dinâmico, que entrega a diversão a qual se propõe com uma elegância e personalidade próprias, bons personagens, diálogos ágeis e inteligentes, e bom humor.

Não veja esperando uma versão moderna de *Desejo de Matar* ou algum outro filme de ação de vingança parecido, porque *Anônimo* é mais que isso e vai para um outro lado.

E tem cenas pós-créditos. Só porque são cenas divertidas e porque você vai querer ver mais dos personagens.

ROGERIO SALADINO



Resolução de conflitos sem violência: o futuro do novo 3D&T

Food Wars: guerra de comidaaaaaa!

LUTA É TUDO

Ah pronto, lá vem outra daquelas Dicas do Cassaro para resolver as coisas sem lutar e — não, espera. Esse título não está errado?

É verdade, nos tempos ancestrais este assunto já foi abordado em *Dicas de Mestre*, talvez mais de uma vez. Superar obstáculos sem combate, evitando lutas, na contramão dos sistemas de jogo da época. Costumava usar MacGyver como exemplo máximo, personagem que eu achei muito interessante quando surgiu: no auge das séries com policiais e justiceiros violentos, o agente cabeludo da Fundação Phoenix tinha horror a armas de fogo e derrotava vilões com palitos, elásticos e fita adesiva. Mas estou divagando.

Você, que acompanha a *Dragão Brasil*, já sabe a respeito da nova edição de *3D&T* (*Defensores de Tóquio 3ª Edição*; ainda outro dia falei com alguém que não sabia o significado!). Derivado de vários jogos introdutórios anteriores, em formato revista, seu primeiro grande manual nasceu em 1998 — de capa vermelha, encartado na DB 49, exatamente um mês antes do primeiro livro básico *Tormenta*. Passou por várias reformulações desde então, sejam Revisadas, Ampliadas e/ou Turbinadas, até o recente *3D&T Alpha* (ou nem tão recente assim, de 2008). Agora, uma nova edição está por nascer.

Assinei sozinho todos os manuais anteriores, mas desta vez será diferente. Estou muito bem acompanhado por aqueles que nomeei Trio 3D&T — os três autores que assinaram praticamente todos os grandes acessórios da fase Alpha, além de um número incontável de artigos e adaptações: **Bruno "BURP" Schlatter**, **Marlon Teske "Armageddon"**, **Tiago Ribeiro "Orebir"** (como o criador original, todos seguem a tradição dos nomes com apelidos entre aspas). Também temos reforços valentes de **Marcela Alban**, **Guilherme Dei Svaldi** e **Felipe Della Corte**, até aqui. É a primeira vez que um *Manual 3D&T* não está saindo apenas de minha cabeça. Isso é bom, pode confiar.

O fato é que, desde o primeiro livro básico, *3D&T* tem sido apresentado como um RPG para aventuras de anime, o que não é inteiramente verdadeiro. Primeiro, porque anime é uma mídia, não um gênero: qualquer ~~nerd~~ fã pode citar dúzias de séries e jogos sem a mínima semelhança, passando por luta, aventura, humor, romance, mistério, terror, e trabalhos experimentais que desafiam qualquer classificação. E segundo porque, como grande parte dos RPGs, *3D&T* é extremamente focado em combate violento. Existem mecânicas para outras situações, como perícias e magias, mas não para outras formas de conflito.

Regras adicionais para suprir essas ausências surgiriam no imperdível *Manual do Defensor*. Ainda assim, com apenas o livro básico em mãos, *3D&T* não é um RPG de animes; no máximo, é um RPG de animes de luta. Isso agora mudará.

"Ain, que chato, agora vai virar jogo lacrador sem lutinha!" Muito pelo contrário. Agora será mais abrangente, para incluir não apenas combate violento, mas todos os tipos de combate. Todas as formas de conflito. Porque conflito é a base das grandes histórias.

Ato II: Confrontação

Um amigo disse certa vez: *"já notou que todo bom filme é sobre alguém tentando superar uma dificuldade?"*

Pare agora e pense em seus filmes preferidos. Concorda? Sim, porque é verdade. Então vamos seguir.

Podemos ir mais longe e concluir que não apenas os "bons" filmes, mas quase qualquer filme, quase qualquer história dramática, é sobre isso. Roteiros de Hollywood são estruturados em três atos: Apresentação, Confrontação, Resolução. O Ato II, Confrontação, é aquele em que o protagonista deve enfrentar algum obstáculo revelado no Ato I. Pode ser qualquer coisa: um inimigo, um desastre, uma doença, um torneio — enfim, um desafio a vencer. Não importa a natureza do obstáculo, sua derrota envolve um conflito. Esse conflito pode ser violento, pode envolver combate físico. Muitas vezes é assim. Mas nem sempre.

Voltemos aos anos 90, quando *3D&T* nasceu. A febre do anime estava apenas começando no Brasil. Os títulos mais conhecidos eram, justamente, histórias de luta. *Cavaleiros do Zodíaco*, *Dragon Ball Z*, *Yuyu Hakusho*, *Shurato*, *Street Fighter Victory*. Batalhas eram o tema mais comum nas histórias *shounen*, para meninos (que também não é um gênero, mas sim um público-alvo, uma demografia). Logo também haveria histórias *shoujo*, para meninas — *Guerreiras Mágicas de Rayearth*, *Sailor Moon*, *Sakura Card Captors* —, mas que também envolviam batalhas. Quase não vimos animações japonesas sobre outros temas naquela época; elas existiam, mas não chegavam facilmente até aqui. E isso influenciou o próprio *3D&T*.

Hoje, serviços de streaming trazem mais anime do que temos (tenho) tempo para ver. Histórias shounen de luta ainda são o segmento mais forte — *Naruto*, *One Piece*, *Fullmetal Alchemist*, *Attack on Titan*, *My Hero Academy*, *Jojo*, *Demon Slayer* e mil outros estão aí para provar —, mas agora é muito fácil encontrar outros gêneros. Comédia romântica, horror sobrenatural, ficção científica hard, drama histórico,

torneios esportivos. Histórias sem ninguém tentando espancar ou degolar ninguém, mas ainda sobre superação de dificuldades, derrota de desafios. Sobre conflitos.

Meu exemplo favorito de conflito intenso, mas sem combate violento, é *Death Note*. Os protagonistas, ambos gênios intelectuais, tentam superar o adversário puramente pela lógica, elaborando planos, antecipando manobras, preparando armadilhas, buscando induzir o adversário ao erro. Uma saga de mistério, crime e assassinato, longe de ser chata ou tediosa, mas quase sem uma única luta sequer! (Ok, tem aquela com os dois algemados, mas sem relevância na história geral.) E antes que alguém proteste, totalmente concordo que a história deveria acabar na primeira metade.

Há muitos outros animes com oponentes claros a derrotar, mas sem socos ou tiros. Histórias de esportes, sejam comuns como *Supercampeões* e *Slam Dunk*, ou exóticos como *Angelic Layer*, *Megalobox* e *Keijo!* (cof, cof, ouvi dizer). Conquista de interesses românticos em *Fruits Basket*, *Chobits*, *Love is War*, *Hi Score Girl*. Horror em *Another*, *Parasyte*, *Hell Girl*, *Monster*. Algo totalmente diferente como cozinhar a melhor receita em *Food Wars* ou apagar incêndios em *Fire Force*.

Como o atual *3D&T Alpha* resolve estes conflitos? Não muito bem. Há motivos para que nenhum anime no parágrafo anterior jamais tenha recebido uma adaptação *3D&T* na *Dragão Brasil*. (Se eu não lembro, então não teve, fim de papo.)

Vamos dar um jeito nisso.

Derrota e morte

Então, você ainda vai espancar monstros e vilões até a morte. A diferença é que, agora, não será sua única opção.

Uma maneira de aumentar as opções é permitindo derrotar um oponente sem matá-lo. No novo *3D&T*, matar ainda será possível, mas mais difícil. E menos necessário.

Isso pode ser feito mudando aquilo que os Pontos de Vida representam. No atual Alpha (e em infinitos outros jogos), PVs são a sua vitalidade, a quantidade de ferimentos que seu corpo pode suportar antes de cair ou morrer. Isso continuará valendo: você ainda perde PV ao sofrer dano. Mas também pode perder de outras formas, porque PV não significa apenas integridade física.

Agora PV mede sua vida em sentido muito maior. Medem o significado de estar vivo. O próprio desejo de viver.

Em sua nova versão, PV não é apenas vida biológica: é o motivo de seguir em frente, é vitalidade e força de vontade combinadas. Mesmo após ter o corpo destroçado, um herói de *3D&T* pode seguir lutando por pura determinação ferrenha. Confesse, você já viu isso em animes mais vezes do que consegue contar.

Por isso, é possível perder PV de formas que não envolvem violência corporal. Assim como os novos atributos do jogo podem ser físicos, mentais e sociais, as batalhas também serão.

No próximo *3D&T*, todas as formas de conflito envolvem reduzir os PV do oponente. Ter suas peças tomadas pelo antigo rival no torneio final do Campeonato de Xadrez custará PV. Ser desprezado ou humilhado por seu interesse romântico custará PV. Tudo que dói custa PV.

Isso implica introduzir no jogo uma condição que não existia antes: derrota. Um personagem com 0 PV está derrotado. Não é o mesmo que estar caído ou morto (veja adiante), mas também é ruim.

Em qualquer tipo de duelo, um personagem derrotado perdeu a disputa, sem discussões. Não se pode "fingir" o contrário, uma derrota é sempre óbvia para qualquer testemunha. (Sim, é aquela hora em que o perdedor lança olhares incrédulos, indignados, e fica fazendo uns barulhos tipo guh!)

Nem todas as derrotas levam à morte, claro. Perder no xadrez ou levar um fora do crush vai doer, mas não matar. Um personagem com 0 PV pode estar com perfeita saúde, sem sangramentos ou fraturas, totalmente capaz de ir embora andando, até correndo. Só depende, claro, da natureza do conflito.

Será possível seguir lutando mesmo após ser derrotado, com 0 PV, mas é algo difícil e talvez perigoso. Haverá penalidades. Além disso, em combate violento, sempre que recebe novo ataque bem-sucedido, um personagem derrotado deve fazer um teste de morte (que já existe no jogo atual).

Mesmo confrontos físicos não precisam terminar em morte. Lutas de *Street Fighter* acabam em espancamentos severos, mas são poucas vezes mortais (isto é, exceto contra os chefes da Shadaloo). No entanto, uma vez tomada a decisão de matar, isso pode ser feito. Em combate violento, quando um personagem já derrotado recebe um ataque bem-sucedido (que causaria dano), ele deve fazer um teste de morte.

Mas a regra geral é que personagens serão derrotados, mas raramente morrem. Heróis são derrotados, mas deixados com vida, para sofrer com a humilhação (ou capturados para escapar mais tarde). Vilões são derrotados e fogem. Morrer não é comum, não é frequente. A morte não é banal, mesmo a morte de monstros e vilões. *One Piece* já provou que pode-se ter sagas épicas com muitas lutas, mas quase nenhuma morte.

Essa ideia simples permite resolver combates normais sem matar (preservando não apenas os jogadores, mas também adversários interessantes). Mais ainda, permite também usar as mesmas mecânicas para resolver aqueles outros tipos de conflito.

Luta não é tudo!

(**Atenção:** os trechos seguintes saíram diretamente da atual versão de testes do próximo Manual 3D&T. Tudo pode mudar — provavelmente vai. Há referências a regras que não estão aqui. Então, se não entender alguma coisa, tudo bem; não tem como entender mesmo.)

Bandidos e monstros não costumam ser gente razoável que cede a argumentos e bom senso (nesse caso, não seriam bandidos e monstros). Por isso, quase sempre precisam ser derrotados a golpes de artes marciais, espadas mágicas e power bazucas.

Chamamos a isso combate violento, porque é o que é. Esse tipo de conflito usa a perícia Luta. Não importa se o personagem é um pugilista dando socos ou um atirador sniper a quilômetros do alvo — saber lutar melhora seus resultados.

Por isso você vai lá correndo (já foi?) comprar a perícia Luta por 1 ponto. É uma decisão inteligente, mas fique avisado: nem todos os conflitos em *3D&T* são resolvidos com testes de Luta.

Lutar sem Luta. Haverá situações de combate em que você usará outras perícias. Para esquivar dos tiros de uma nave estelar enquanto pilota um jet-ski, o mestre pode admitir Máquinas em sua defesa. Para lutar enquanto se equilibra no alto da barbatana do kaiju, Esporte. Para desenhar um símbolo arcano no ar e bloquear um inimigo, Misticismo. Para deduzir e atingir o único ponto fraco do monstro alienígena, Conhecimento ou Percepção.

O mestre pode, a qualquer momento, decidir que certa manobra ou condição exige uma perícia diferente de Luta.

Luta inovadora. Aqui também há espaço para a criatividade do jogador, quando autorizada pelo mestre. Digamos que uma *idol* linda e famosa tem a perícia Arte e, em vez de socos ou armas, decide lutar com canções que comovem e despedaçam o espírito dos adversários! Isto é o mesmo que ter a perícia Luta com uma mudança cosmética — o efeito mecânico é igual. Vantagens de combate, como Ataque Especial, ainda se aplicam.

Apenas evite ser um combeiro safado, tentando juntar duas perícias úteis em uma! O mestre não vai deixar você comprar Máquinas para lutar com uma chave inglesa gigante e também consertar máquinas. (Ou pode até deixar, mas com penalidade nos testes.)

Outros conflitos. *3D&T* pode emular não apenas lutas com golpes e armas, mas qualquer tipo de disputa — há gêneros inteiros de anime e games baseados em confrontos não violentos. Campeonatos esportivos. Exames escolares. Provas em game shows. Torneios de eSports. Batalhas judiciais no tribunal. Concursos de comer cachorro-quente. Conquistar primeiro o interesse romântico. Ter mais visitas e curtidas que o streamer rival.

Qualquer coisa que envolve derrotar outro personagem, em qualquer área, usa as mesmas regras de combate. Mas outras perícias, diferentes de Luta.

Estas podem ser situações breves em uma aventura, ou campanhas inteiras baseadas na ideia. Imagine uma saga de investigação sobre um gênio detetive e um gênio do crime, ambos tentando adivinhar e antecipar os planos um do outro (e talvez um caderno mágico envolvido); não haveria um único teste de Luta!

Palavras Afiadas

Usar PVs para coisas que não sejam saúde. Ataques que reduzem PV sem lâminas e tiros. Nada disso são, exatamente, grandes inovações. Já existe no *Manual do Defensor*. Existe também em outros jogos, mesmo em casos especiais.

Entre os autores de *Tormenta20* existe o Supremo Tribunal Regreiro, grupo interno destinado a debater regras. Ali, certo dia, o prolífico **Christiano Linzmeier** trouxe a seguinte pergunta:

Vocês deixariam devotos de Marah causarem dano com Palavras Afiadas, do nobre, sem violar as obrigações e restrições?

(Vou presumir que vocês sabem que Marah é a Deusa da Paz em Arton, exigindo que seus devotos jamais causem qualquer forma de dano. Vou presumir também que conhecem a classe nobre e sua habilidade Palavras Afiadas, que causa "dano mental" com Diplomacia ou Intimidação. Se não sabiam, sabem agora.)

Mecanicamente, não há margem para isso — segue Christiano. — *Dano mental é dano e eles não podem causar dano.*

Tematicamente, no entanto, o poder pode ser interpretado como um ataque à resolução do alvo, o que ironicamente pode abalar também a resolução do mestre em impedir o uso.

A verdade é que Tormenta20 é um sistema onde por mais que seus PV representem muita coisa (ferimentos, cansaço, etc), nunca antes eles precisaram representar resolução, e isto leva a uma avaliação mais ponderada do caso...

Nota: algo interessante é que esse dano é claramente mundano (não mágico), mas é difícil de classificar entre físico e de energia. É até fácil dizer que não é de energia, mas dizer que é físico também causa estranhamento.

A discussão seguiu. Alguém muito esperto, mas pouco modesto, disse: *Como diz o Manual 3D&T, "Dano é dano". Violou. Perdeu.*

Outro alguém, que chamarei pelo nome fictício de *Guilherme Dei Svaldi*, acrescentou: *Eu acho que, conceitualmente, um servo da PAZ ofender alguém a ponto de causar dano é totalmente fora do dogma.*

É que não necessariamente é uma ofensa. Pode ser um argumento que convença o cara a baixar as armas, tipo "a luta não leva a nada". E isso seria bem Marah.

Mas em termos mecânicos, se abrir essa exceção vai ficar muito confuso. Melhor, se for o caso, criar um poder de Marah com uma mecânica que permita algo similar, no sentido de convencer alguém a parar de lutar.

Então, por agora, você não pode usar Palavras Afiadas sem violar seus votos a Marah. Mas a capacidade de ferir — e derrotar — apenas com palavras já existe em *T20*. É um detalhe, uma exceção, um poder específico. Mas no próximo *3D&T*, toda esta discussão seria bem diferente.

• • • • • • • • • • •

Então, a futura edição de *3D&T* não será apenas sobre combate violento. Não será apenas sobre matar como única opção para derrotar. Mas ainda será sobre conflitos. Ainda terá lutinha.

3D&T será verdadeiramente sobre emular muitos gêneros de anime. Será sobre as novas possibilidades em um mundo de campanha que não é Arton. Embora inclua Arton.

Mas isso fica para outro dia.

PALADINO

ROMANCE DE RPG É NA JAMBÔ

Se você quer se divertir com uma história fantástica, ou se busca novas inspirações para a sua mesa de RPG, a Jambô tem o que você precisa. Iniciada em 2006, a linha de Tormenta está cheia de novidades e, desde 2017, somos a editora oficial dos romances de Dungeons & Dragons no Brasil. Escolha seu livro e boa aventura! -- www.jamboeditora.com.br

DUNGEONS & DRAGONS® TORMENTA JAMBÔ

ADAPTAÇÃO

A ficção científica fantástica de um dos maiores games de todos os tempos, para 3D&T Alpha

por Thiago Rosa
e Bruno Schlatter

A desenvolvedora canadense BioWare foi responsável por grandes sucessos como *Baldur's Gate* e *Star Wars: Knights of the Old Republic*. Como eram jogos licenciados, tentou estabelecer uma franquia própria com *Jade Empire*, um RPG estilo wuxia, que foi bem recebido pela crítica mas vendeu abaixo do esperado. O sucesso de verdade viria quando os canadenses voltaram ao espaço com a ficção científica de *Mass Effect*.

Lançado em 2007, *Mass Effect* é um RPG de ação com fortes elementos de tiro em terceira pessoa. Situado na Via Láctea, no longínquo futuro de 2183, após anos de expansão o povo da Terra parece estar finalmente ficando em pé de igualdade com os povos alienígenas que fundaram a Cidadela e alcançaram as estrelas séculos antes. Neste mês foi lançado uma nova edição, a Legendary Edition, fazendo um remaster dos três jogos originais.

Aproveitando a ocasião, esse mundo de ficção científica, tensões políticas e poderes bióticos chega agora à sua mesa de *3D&T*!

A massa na sua mesa

Uma questão importante a ser considerada é o nível de competência dos personagens nos jogos. Shepard e companhia já são muito experientes e competentes desde o começo; mesmo o menos relevante dos companheiros seria um personagem de 10 pontos. Para uma campanha nesse nível de expectativa, emulando a narrativa dos jogos, o ideal seria que os personagens fossem feitos com 12 pontos. Jogos mais locais, como uma campanha centrada no submundo de Ômega, podem ter personagens feitos com os 5 pontos tradicionais.

Também há uma questão de escala em *Mass Effect*. A tecnologia dos ceifadores cria máquinas de guerra enormes que não podem ser igualadas pela Cidadela, enquanto grandes veículos e naves não podem ser afetadas por pessoas "normais". Dessa forma, personagens jogadores e a maior parte das outras pessoas se mantém na escala Ningen. Veículos de guerra e naves espaciais estão na escala Sugoi. Máquinas de guerra dos ceifadores e tecnologia desenvolvida para enfrentá-la estão em escala Kiodai.

Em muitos sentidos, *Mass Effect* é um exemplo de história de "família substituta numa nave", também encontrada em *Guardiões da Galáxia*, *Firefly* e *Star Wars: Rebels*. Você sempre pode reaproveitar ideias e elementos dessas obras na sua campanha. Caso seu grupo queria ter sua própria Normandy, a nave principal do jogo, a vantagem Aliado Gigante (*Manual do Defensor*, página 21) é uma boa solução. É uma excelente forma de permitir que os personagens viajem para galáxia e vejam locais diferentes, ao mesmo tempo mantendo uma base familiar para onde retornar.

Temas e relacionamentos

Mass Effect não conquistou a maior parte de seus fãs pela qualidade de seu sistema de combate ou pela beleza dos seus gráficos, mas sim pelo carisma de seus personagens, pela consistência de sua construção de mundo e pela fidelidade em relação a seus temas (desconsiderando por um momento o final de *Mass Effect 3*).

Sendo uma obra pautada pela diversidade, pela união e pela liberdade de escolha, os conflitos entre orgânicos e sintéticos, a política da Cidadela e as intrincadas explicações de ciência avançadas são meramente um pano de fundo para reafirmar que a condição humana é maior que as diferenças.

Um dos principais reflexos disso no jogo são os romances. Ao longo das missões, seu protagonista pode se envolver emocionalmente com outros personagens, desenvolvendo relacionamentos que podem ser tanto com os companheiros de nave quanto com outros coadjuvantes. *ME* resolve isso com interações entre o herói e esses personagens secundários a cada grande missão.

Na sua mesa de jogo, caso os jogadores tenham interesse nesse lado, você pode recompensá-los com pontos de experiência sempre que um relacionamento com um NPC progride de forma considerável. Pode ser 1 PE por fazer com que um personagem se abra e revele um pouco sobre seu passado, 2 PE por uma mudança significativa no comportamento ou 3 PE pelo início de um relacionamento duradouro (mas não necessariamente amoroso). Após chegar à etapa de 3 PE, o NPC pode ser comprado como Aliado ou pode ser contatado para pedir um favor ao custo de 1 PM, como na vantagem Patrono, uma vez por sessão de jogo.

Campo de efeito de massa

A principal diferença do mundo de *Mass Effect* para o nosso está no título da obra: os campos de efeito de massa são a chave para atravessar a galáxia e para muito da tecnologia futurista exibida pelos povos membros do Conselho da Cidadela.

Campos de efeito de massa são gerados a partir do uso do elemento zero. Esse minério pode aumentar ou diminuir massa quando energizado com correntes elétricas através de matéria escura. Uma corrente positiva aumenta a massa, enquanto uma corrente negativa diminui. Graças a esse efeito é possível realizar viagens mais rápidas que a luz. Além disso, naves podem pousar e decolar da superfície de planetas com mais facilidade, tornando o trânsito entre superfície e órbita muito mais barato e viável.

Existem muitos outros usos para o efeito além da viagem interestelar. O efeito de massa permite criar ligas metálicas anteriormente impossíveis, materiais de construção ainda mais robustos, escudos para proteção militar (tanto de naves quanto para uso pessoal) e até realizar feitos sobrehumanos através dos bióticos.

A existência do efeito de massa torna o elemento zero um miséria essencial; mundos ricos nele correm risco de exploração ilegal, especialmente na Travessa Aticana. Frequentemente naves da Cidadela são enviadas para explorar regiões distantes e encontrar fontes de elemento zero e outros minérios raros.

Vida em uma caixa azul

Inteligências artificiais são foco de muito debate dentro do universo de *Mass Effect*. Seu uso apresenta muitas vantagens, mas não é sempre fácil. Criar uma inteligência artificial realmente consciente requer código adaptável, uma longa (e cara!) educação e um computador quântico especializado chamado "caixa azul". Sem essa caixa, uma inteligência artificial não é mais que um amontoado de arquivos de dados. A troca da caixa resulta na troca da personalidade da IA.

Os povos da Cidadela sempre tiveram muito receio quanto ao uso de IA, mas o que realmente acendeu o debate foram os geth. Esse povo totalmente sintético, criado pelos quarianos, se rebelou e tomou o planeta de seus criadores. Depois de muito conflito, os geth se isolaram além do distante Véu de Perseu. Permanece, porém, a dúvida sobre a possível coexistência entre vida sintética e biológica, já que seus interesses são tão díspares que coincidem somente em situações com risco de extinção mútua.

Em termos de regras, os geth podem ser feitos com a vantagem única Mecha. O mesmo vale para uma inteligência artificial, mas ela não pode gastar pontos em Características além de Habilidade. É bastante vantajoso para uma tripulação ter uma nave como Aliado Gigante e uma inteligência artificial como Aliado para pilotá-la.

A Via Láctea

O cenário de *Mass Effect* é tão vasto quanto a galáxia, permitindo uma grande variedade de aventuras nos ambientes mais diversos. Desde o mundo congelado de Noveria às intempéries de Tuchanka passando pela escória do universo de Ômega, cada lugar da Via Láctea esconde um gancho diferente para entreter seu grupo.

Essa galáxia espiral barrada contém de dois a quatro bilhões de estrelas. Nela, há vários sistemas habitados, divididos entre forças políticas diferentes. A viagem interestelar já acontecia entre os outros povos da Via Láctea cerca de dois mil e quinhentos anos antes da humanidade desenvolver tecnologia suficiente para o primeiro contato. Da mesma forma que os terráqueos trombaram com os turanianos e iniciaram uma guerra quase imediatamente, os demais povos têm sua cota de conflitos e desconfianças.

Os krogan se expandiram muito rapidamente depois de receberem um planeta mais rico em recursos naturais como recompensa, os quarianos geraram a ameaça dos geth; diversos outros conflitos ocorreram por conta da busca por elemento zero.

Espaço Interno do Conselho

Localizada no centro da galáxia, essa região contém a Cidadela e os planetas natais da maior parte dos povos membros do conselho, incluindo os salarianos e os turianos. Os krogan, anteriormente um povo membro do Conselho da Cidadela, também se originaram nessa área. Devido à proximidade da sede do poder político, essa região apresenta a maior presença militar e a ação de criminosos é mais discreta.

Espaço Externo do Conselho

O setor economicamente mais forte da galáxia, o espaço externo do conselho abriga os domínios das assari. Suas tropas militares, fortemente equipadas com bióticos, patrulham a região para se proteger de traficantes vindos principalmente da Travessa Aticana.

Aliança dos Sistemas da Terra

Apesar do início tardio na exploração espacial, a Terra expandiu rapidamente seu território. Desde a descoberta do relé de Caronte, o território terráqueo cresceu mais de dez vezes. Essa expansão rápida causou conflito com a Hegemonia Batoriana, que divide espaço nesse setor. Apesar da oposição, a expansão da Terra continua. Existem colônias humanas até mesmo fora dessa região.

Travessa Aticana

O limite do território da Cidadela, a Travessa Aticana fica logo antes dos Sistemas Terminus, onde o braço da lei não alcança. Essa região contém uma grande quantidade de mundos anteriormente habitados pelos protheans e, por conta disso, muitos relés de massa estão espalhados aqui. Embora os ataques vindos de Terminus sejam constantes, as ruínas protheans e os mundos ricos em recursos naturais continuam atraindo colonos. A Cidadela não interfere militarmente na região, mas também não se opõe contra a colonização.

Sistemas Terminus

Longe do espaço controlado pela Cidadela, os Sistemas Terminus são ocupados por povos independentes, unidos exclusivamente pela recusa de reconhecer autoridades políticas e de seguir regulamentos e convenções. Sem uma força unificadora, esses sistemas estão em constante conflito por recurso e território. Batarianos são muito comuns nesse setor, tornando sua língua a mais comum, usada por muitos dos outros povos. A estação Ômega serve como centro comercial, mas não há nenhum governo local. Frequentemente criminosos e conquistadores vindos de Terminus tentam invadir o espaço da Cidadela, mas nunca há retaliação militar. A terra natal dos quarianos fica nessa região.

Que os bióticos estejam com você

Bióticos são habilidades possuídas por algumas espécies de manipular campos de efeitos de massa a partir de nódulos de elemento zero implantados no seu corpo. Através deles, é possível adquirir capacidades quase sobrenaturais, como movimentar objetos (e inimigos!) à distância ou mesmo destruir barreiras com vórtices gravitacionais.

As assari possuem um talento natural para desenvolver e utilizar bióticos, devido ao seu planeta natal ser abundante em elemento zero em comparação com outros mundos. Outras espécies podem ser expostas ao elemento zero ainda no útero, desenvolvendo nódulos no seu sistema nervoso que denotam a aptidão para bióticos, que são então ampliados com implantes cirúrgicos a partir da puberdade.

Bióticos correspondem a certas magias, que podem ser adquiridas através da vantagem Implemento (*Manual do Defensor*, p. 59). As magias que podem ser adquiridas como bióticos são: Ardil*, Ataque Mágico, Ataque Vibratório, Aumento de Dano, Aumento de Dano Superior*, Bloqueio Vital, Buraco Negro*, Ciclone, Controlar a Gravidade, Cura Acelerada, Desvio de Disparos, Detectar Pensamentos, Determinação, Dominação Total*, Enxame de Trovões, Exímio Esportista, Explosão, Força Mágica, Fúria Guerreira, Hipnose, Lentidão, Ligação Telepática, Marionete*, Modificar Memória*, Muralha de Energia*, Paralisia, Proteção Mágica, Rajada de Força*, Soco de Arsenal, Trancar, Transporte, Vento Uivante, Vidência*, Visão do Passado Recente, Visão do Passado Remoto. Magias marcadas com * são especialmente poderosas ou raras, indisponíveis durante a criação do personagem. Outras podem estar disponíveis como bióticos, à critério do mestre; por exemplo, assari poderosas geram efeitos relacionados à mente muito mais intensos que bióticos de outros povos se demonstram capazes de realizar.

Aliens companheiros...

Mass Effect possui muitas espécies alienígenas icônicas, das misteriosas assari aos violentos krogan. Mesmo nos jogos, no entanto, nem todas são personagens jogáveis; muitas são reservadas apenas para NPCs. Das espécies jogáveis, as principais são descritas adiante.

Assari (2 pontos)

A terra natal das assari, Thessia, é um planeta rico em elemento zero, o que provavelmente deu a esse povo um considerável potencial biótico. Devido a essas características e sua longevidade milenar, o povo nativo de Thessia foi central para a fundação da Cidadela e o primeiro de seus integrantes a realizar viagens interestelares. Esses feitos tornam as assari a espécie senciente mais influente e respeitada na galáxia. Todas são do sexo feminino, mas podem se reproduzir com parceiros de qualquer espécie e de qualquer sexo.

Aptidão biótica. Assari possuem uma aptidão natural para utilizar implementos bióticos, e recebem H+2 em todos os testes e parâmetros que os envolvem.

Boa fama. Assari são influentes e bem vistas em todos os planetas e entre todos os povos associados à Cidadela.

Implemento biótico. Assari recebem um Implemento gratuito de 1 ponto, ou podem comprar um Implemento de custo maior por 1 ponto a menos.

Drell (0 pontos)

Drell são uma raça reptiliana nativa do planeta Rakhana. Conhecido pelo seu ambiente árido, tornou-se totalmente inabitável devido à uma grande expansão industrial; os drell foram salvo pelos hanar, que os levaram para viver em seu próprio planeta, Kahje, onde sobrevivem até os dias de hoje em domos climatizados para permitir a sua sobrevivência.

Resistência +1. Drell possuem um metabolismo resistente e robusto.

Aptidão para Memória Expandida. Para um drell, essa vantagem custa apenas 1 ponto.

Fraqueza (incomum). Drell são suscetíveis a ambientes com umidade muito elevada, devido à sua evolução em um planeta desértico.

Geth (0 pontos)

Geth são uma espécie artificial criada pelos quarian em seu planeta natal, Rannoch, para servirem como trabalhadores e soldados. Com o tempo, desenvolveram a senciência e se rebelaram contra seus criadores, terminando por expulsá-los em um grande conflito conhecido como a Guerra da Manhã. Desde então se expandem pela galáxia, invadindo e conquistando territórios, ameaçando a estabilidade até mesmo de povos da Cidadela. São um povo recluso e segregado, com pouco interesse em manter contato com espécies orgânicas, mas há relatos de indivíduos que desenvolveram consciência individual e exploram a galáxia como mercenários ou aventureiros.

Construtos. Geth são seres artificiais e seguem todas as regras especiais para construtos.

Krogan (1 ponto)

Os krogan são uma raça reptiliana do planeta Tuchanka, conhecido por sua natureza hostil e grande quantidade de predadores. Sobrevivendo e prosperando nesse ambiente, desenvolveram uma cultura bélica avançada que ganhou status na sociedade galáctica graças à sua atuação como soldados e mercenários nas Guerras Rachni, para logo em seguida transformarem-se em uma ameaça durante as Revoltas Krogan. Eles foram vencidos graças ao vírus genophage, que infectou praticamente toda a espécie e ainda hoje causa uma quantidade muito grande de mortes entre recém-nascidos, diminuindo a força dos seus exércitos.

Força +1, Resistência +1, Armadura +1. Krogan são brutos e resistentes, além de terem o corpo coberto por escamas duras.

Má fama. Devido às rebeliões do passado, krogan ainda são mal vistos por outras raças dentro da Cidadela.

Quariano 1 ponto

Quarianos são uma raça nômade que vive em grandes embarcações espaciais desde que o seu planeta natal, Rannoch, foi conquistado pelos geth, uma raça senciente artificial criada por eles próprios. Com uma constituição fragilizada devido à vida no espaço, precisam usar trajes especiais bastante sofisticados para sobreviver na maioria dos ambientes.

No entanto, são também uma raça bastante avançada tecnologicamente, com uma facilidade inata para lidar com máquinas de todo tipo.

Habilidade +1, Poder de Fogo +1. Quarianos são inteligentes e possuem aptidão para usar armas feitas com tecnologia de ponta.

Aptidão para Máquinas. Para um quariano, essa perícia custa apenas 1 ponto.

-1 em testes de Resistência. Quarianos possuem um sistema imunológico fragilizado devido à vida em ambientes espaciais estéreis.

Salariano (1 ponto)

Salarianos são uma raça anfíbia do planeta Sur'Kesh, e foram o segundo povo a aderir à Cidadela. Com um metabolismo acelerado, são ágeis e esguios, com grande velocidade de pensamento e capacidade de raciocínios não-lineares. Por isso, são excepcionais como espiões e também como cientistas.

Entretanto, possuem também uma vida curta, e são poucos salarianos que chegam aos quarenta anos.

Anfíbio. Salarianos são uma raça anfíbia, capaz de respirar e se locomover sem penalidades em ambientes aquáticos.

Habilidade +1. Com seu metabolismo acelerado, salarianos são muito ágeis e possuem raciocínio rápido.

Aptidão para Ciências. Para um salariano, essa perícia custa apenas 1 ponto.

Turiano (1 ponto)

Os turianos são nativos do planeta Palaven, onde desenvolveram uma sociedade hierarquizada com uma forte cultura marcial e de culto à honra. Ganharam status e fama na galáxia, inclusive com direito a um assento no Conselho da Cidadela, devido à sua participação nas Revoltas Krogan, quando foram responsáveis por espalhar o vírus genophage, desenvolvido por cientistas salarianos, entre os revoltosos.

Habilidade +1. Turianos são uma raça marcial e disciplinada, que sempre age com precisão e cuidado.

Treinamento militar. Turianos possuem treinamento militar e possuem facilidade para agir em conjunto. Sempre que luta ao lado de outro turiano, ele recebe H+1. Esse bônus não é cumulativo.

...e inimigos!

Existem muitas ameaças na galáxia, desde grupos mercenários e piratas. As mais terríveis, porém, são as criações dos ceifadores (e dos coletores usando tecnologia dos ceifadores), pervertendo a vida e transformando inimigos mortos em armas de guerra sintéticas. Essas armas tecnológicas são feitas a partir de terráqueos; os ceifadores são capazes de fazer outras quando se utilizam de outros povos.

Casca Vazia - Husk (6N)

Inicialmente considerados uma criação do povo sintético geth, cascas vazias são o resultado de um processo de conversão sintética criada pelos ceifadores. Empalados em estruturas apelidadas de "dentes de dragão" pelos soldados, as vítimas têm seus fluidos e órgãos convertidos em equivalentes sintéticos. Emitindo energia elétrica, brilhando em azul e vazando um líquido esverdeado doentio, cascas vazias não possuem nenhuma memória ou personalidade da pessoa que foram antes da transformação. Atacam em hordas, superando seus inimigos pelos números.

F2, H2, R2, A2, PdF0; 10 PVs, 10 PMs.

Desvantagens: Inculto, Lento.

Abominação - Abomination (9N)

Um tipo mais perigoso de casca vazia que brilha em vermelho em vez de azul. Mais resistentes, abominações são também suicidas. Elas podem emitir calor e explodir, se sacrificando e levando vários inimigos com elas.

F2, H2, R3, A3, PdF0; 15 PVs, 15 PMs.

Vantagens & Desvantagens: Toque de Energia (fogo); Inculto, Lento.

Explosão: No turno seguinte a usar Toque de Energia, a abominação explode causando 3d de dano a todos dentro do alcance curto.

Enxerto - Scion (11N)

Três cascas vazias fundidas em uma só, um enxerto possui uma bolsa orgânica semitransparente nas costas que contém órgãos redundantes e elemento zero, empregados para disparar um canhão biorgânico.

F2, H2, R2, A3, PdF3; 10 PVs, 10 PMs.

Vantagens & Desvantagens: Tiro Carregável; Inculto, Lento, Ponto Fraco (cabeça).

Pretoriano - Praetorian (20S)

Essa construção dos coletores é feita a partir de trinta cascas vazias fundidas em uma só. É poderosa o bastante para bater de frente com unidades militares inteiras e derrubar naves pequenas.

F3, H3, R4, A4, PdF3; 20 PVs, 20 PMs.

Vantagens & Desvantagens: Ataque Especial (PdF, Amplo), Voo; Inculto.

BRUNO SCHLLATER & THIAGO ROSA

Os Ramones ilustram essa matéria porque eu disse *Sim* e o Leonel jamais diria *Não*

TOOLBOX

Bem-vindos a mais uma Toolbox, queridos leitores! Desta vez já começamos de forma diferente, com esse parágrafo antes do título. Isso porque esta é uma coluna híbrida. Mais uma vez focando nos mestres de RPG, vamos examinar duas ferramentas fundamentais, talvez as mais importantes de todas. Qualquer narrativa na mesa, qualquer regra, qualquer divergência entre jogadores ou cena de interpretação se sustenta basicamente em duas palavras:

Sim.

E Não.

O PODER DO SIM!

Lendo o feedback do público de *Fim dos Tempos* (a campanha canônica de *Tormenta20* que mestro toda quinta na Twitch da Jambô, ou você não sabia?), algo se destaca. Entre o entusiasmo da maioria, algumas críticas, sugestões, palpites sobre os rumos da trama, muita gente diz que estou sendo bonzinho. Moderado. Leniente. Enfim, que minha conversa de "mestre contra os jogadores" é só conversa mesmo.

Será?

Entre os últimos desafios que os Cães das Colinas enfrentaram, estavam um mago que controlava parte das ações dos personagens, golens de ferro que podiam matar quase todos com um golpe só e armadilhas que, mesmo que não dessem cabo de ninguém, consumiriam quase todos os PM do grupo em habilidades de cura. Não lembro da última sessão em que eles não tenham enfrentado algum desafio com ND maior que o nível do grupo. De uma forma objetiva, não falta desafio.

Talvez eu seja muito generoso, o famoso mestre *Sílvio Santos* (os velhos como eu devem lembrar do bordão *"Quem quer dinheiroooo?"*). Durante toda a campanha eu anulei quase todos os tesouros que deveriam estar com inimigos vencidos. Exigi rolagem de todos os tesouros encontrados — inclusive levando a um pequeno anticlímax quando o grupo capturou o famigerado Diabo das Colinas. Apenas nas últimas sessões eles conquistaram itens especiais (não mágicos). E isso foi depois de uma masmorra que, se estivéssemos contando XP, certamente renderia no mínimo um nível a mais.

Talvez eu esteja salvando os heróis das próprias dificuldades que crio, impedindo que eles morram ou roubando nas rolagens. Não lembro de nenhum NPC que tenha curado o grupo. Não seria possível roubar nas rolagens porque todas são feitas em aberto no Roll20. Todos os danos são rolados também em aberto e eu francamente não sei quantos pontos de vida cada personagem tem — Arius e Kiki especialmente já chegaram *muito* perto de morrer por simples dano.

Só há um motivo para me chamar de bonzinho: o que os personagens tentam em geral dá certo.

Ou seja, eu falo "sim".

Mestre contra... vocês já sabem

Para começar, se eu estiver sendo bonzinho, não há problema algum! Quando falo em "mestre contra os jogadores" estou falando de apresentar desafios e deixar que os jogadores os vençam com suas próprias capacidades, confiando no grupo e abandonando qualquer postura paternalista. Mesmo que eu não esteja jogando "contra" eles, isso é perfeitamente válido. Afinal, nunca fiz um juramento de jamais mudar de ideia! Ser leniente ou moderado é só um estilo de jogo, tão válido quanto qualquer outro.

Meu questionamento não é quanto a esse "lado soft" — é a confusão entre *desafiar os jogadores* e *contradizer os jogadores*.

O jeito mais fácil de criar "desafios" é simplesmente barrando as ideias do grupo. Digamos que a fada trambiqueira tente usar sua lábia para causar um verdadeiro colapso nervoso em uma capitã purista durante um combate. Pela fria letra da regra, você tem todo direito de dizer não. Ne-

nhum uso da perícia Enganação envolve tirar inimigos de combate. Não há nenhuma regra de "dano psicológico" em *Tormenta20*. A vilã ainda tem cerca de metade de seus pontos de vida e não está sob nenhum efeito de medo ou controle mental. Você pode dizer à jogadora que, no máximo, essa ideia é uma maneira de fazer uma finta, então partir para o próximo na ordem de Iniciativa.

Em outras palavras, você tem todo direito de dizer não.

Mas será que isso cria desafio?

Quem assiste a *Fim dos Tempos* deve ter reconhecido a situação e lembrar da minha reação. **Karen Soarele**, jogando com a fada **Ayla**, fez uma excelente rolagem de Enganação e usou elementos da história e da personalidade da vilã para criar o argumento perfeito que a fez desistir de lutar, questionando sua própria existência. Em termos de regras, uma rolagem de Enganação essencialmente causou cerca de 40 pontos de dano.

Porque eu disse sim.

Vou explicar meu raciocínio antes de responder com minha opinião sobre se um "não" cria desafio nesse caso. Vamos lá: um de meus principais ranços ao mestrar e jogar RPG é a desconexão entre interpretação e combate. Eu *adoro* combate, adoro situações de risco para meus personagens. Mas quando o combate é muito abstrato e restrito a um leque de opções pré-determinado pelo livro de regras, sinto que não é realmente meu personagem ali — é só a ficha dele. Minha sensação é de que parei de jogar RPG e agora estou jogando um jogo de tabuleiro que vai determinar se posso continuar jogando RPG com o mesmo personagem.

Outro ranço é falta de envolvimento do grupo com o ambiente da narrativa. Quando todos ficam parados, sem ideia do que fazer porque não se conectaram com nada, confesso que me sinto meio idiota como mestre. Mas ninguém tem obrigação de decorar nomes de NPCs ou detalhes de uma história improvisada. Assim, em vez de cobrar isso, tento incentivar. Os jogadores não *precisam* fazer conexões com linhas narrativas, NPCs e lugares... Mas, se fizerem, têm bônus concretos em termos de regras. Mais do que regras: *gameplay,* interação de jogo com resultados marcantes e sólidos.

Procuro mesclar combate e interpretação tanto quanto possível. Os inimigos não perdem suas idiossincrasias só porque há alguém tentando causar dano neles. Na verdade, na vida real situações de tensão e perigo tendem a exacerbar nossas características! Qualquer pessoa que já fez *sparring* sabe que o fator psicológico também é importante numa luta.

Além do mais — e aqui está o pulo do gato — a vilã estava cercada de heróis, sem nenhum outro capanga ou defesa. Talvez ela conseguisse alguns acertos críticos e causasse muito dano, mas a não ser que matasse alguém com um único golpe (coisa quase impossível matematicamente), seria simples questão de curar o herói depois. Eu sabia que não haveria novos combates na aventura; todos poderiam recuperar seus PV e PM com descanso. De acordo com as regras, a vitória dos aventureiros era praticamente garantida. Eu não iria interromper o combate e dizer que ela apenas caía morta, pois isso seria tirar a agência dos jogadores. Mas era o momento ideal para que uma boa ideia abreviasse a luta.

Assim como este há incontáveis exemplos em *Fim dos Tempos*. O "sim" incentiva os jogadores a procurarem vantagens e meios de obter sucesso observando o cenário, a história, os NPCs. Em última análise, o "sim" não facilita o jogo: ele cria pontes. Para *onde* essas pontes vão é decisão sua como mestre.

Yes, sir!

Há outro segredo no sim. Ao criar pontes, ele cria opções. E, quanto mais opções existem, mais difícil é enxergar quais delas são mais eficientes, mais "otimizadas". Quanto mais pontes, mais variação. Talvez um NPC possa ser vencido através de sua personalidade, outro tenha fraqueza contra algo no ambiente, outro tenha sua vulnerabilidade exposta na história, outro precise ser derrotado através de dano puro e simples. Não há como saber.

Essa incerteza não torna o jogo nem mais nem menos difícil. Mas os jogadores não sabem.

A incerteza faz com que eles sempre estejam adivinhando, sempre atentos. Será que *este* vilão pode ser enganado? Ou será que, ao tentar enganá-lo, eu vou perder uma ação importante e me colocar em risco? Será que *este* monstro pode ser vencido com dano? Ou será que eu devia ter prestado atenção em algo na descrição dele?

Se a resposta padrão do mestre for "não", os jogadores precisarão limitar suas opções até que só reste o que é inegável: as regras. Em outras palavras, dizer "não" demais faz com que eles otimizem seus personagens — é a única alternativa! Se boas ideias não valem nada, melhor investir em poder bruto. E adivinhe: personagens mais "combados" têm mais facilidade no jogo...

O não como padrão limita. Jogadores em geral gravam com mais facilidade aquilo que tem efeito concreto em *gameplay*, aquilo que pode matar seus personagens ou garantir a vitória. Quanto mais elementos fora das regras puderem afetar o jogo de forma decisiva, mais informações eles vão manter. O não dificulta que o jogador internalize os aspectos do ambiente e da história, pois adiciona mais uma camada de irrealidade: não só aquelas descrições não existem no mundo real, *elas também não existem no jogo,* pois não o afetam materialmente! São elementos *duplamente ficcionais*. É como lembrar das características de um personagem inventado por um personagem.

Já o sim é um sinalizador de que aquilo que foi aprendido é importante. Para mim, toda a química que aprendi no colégio é algo vago e imaterial, já que nunca fez diferença na minha vida. Em compensação, literatura, português e história são concretos. Para um engenheiro químico, a relação seria inversa!

Em suma, o sim enriquece todos os aspectos do RPG: em termos de regras, adiciona mais complexidade, mais variáveis. Em termos de história, adiciona elementos de real importância.

Mas o "sim" também pode ser uma simplificação extrema quando não é qualificado. Um jogador pergunta se pode usar Atletismo para decifrar um enigma, já que atletas precisam de grande concentração em competições. Se você disser "sim" para um absurdo desses, estará transformando o jogo numa simples realização de desejos, um mundo vago e sem materialidade, onde a primeira ideia que vem à cabeça do jogador, por mais inacabada que esteja, funciona.

O melhor em termos de RPG é dizer "sim e..." ou "sim, mas...". Ou ambos.

Dentro de uma masmorra, **Arius**, o personagem de **Guilherme Dei Svaldi**, quis se jogar na frente de uma armadilha que iria atingir **Kiki**, interpretada por **Katiucha Barcelos**. Ele tinha passado no teste de Reflexos (evitando a armadilha) e ela tinha tirado uma falha crítica. Guilherme sabe muito bem que isto não está na regra; sua justificativa foi que um teste de Reflexos serve para medir reflexos (admito que faz sentido...) e, com bons reflexos, ele conseguiria realizar a ação. Aquilo adicionaria elementos na interpretação dos personagens, então pensei numa maneira de dizer sim. A resposta foi: "Sim, mas tu vai tomar todo o dano que tu tomaria *mais* todo o dano que a Kiki tomaria".

Consequências. Se eu não fizesse aquilo, estaria informando os jogadores que as armadilhas da masmorra não obedeciam às regras, poderiam ser vencidas com qualquer plano improvisado. Elas não seriam reais dentro do mundo de jogo.

O PODER DO NÃO!

Muitas vezes, como mestres, somos levados a pensar que somos responsáveis pela diversão dos jogadores. Já derrubamos este mito algumas edições atrás, então vamos considerar que todos aqui jogam com adultos e como adultos, não se sentindo responsáveis pelos demais.

Mas existe uma mentalidade mais sutil e até mais insidiosa, porque parece inofensiva. Cada vez mais tenho me deparado com a frase "Seja fã dos personagens jogadores!".

Vamos pensar bem. Eu sou fã dos Ramones, tenho o símbolo da banda tatuado e raramente passo um dia sem ouvir pelo menos uma música deles. Ao longo dos anos decorei quase todas as letras. Meu único grande arrependimento na vida é não ter ido em um show deles. Parece exagero? Claro, eu sou fã. Fãs não precisam ser racionais. Só precisam amar algo.

Eu acredito piamente que, ao jogar um jogo, você deva ser racional, mesmo que seja para decidir quando a emoção deve tomar conta. Ao ser um fã dos personagens jogadores, você abre mão da racionalidade, deixa sua paixão tomar decisões por você. Quando tomamos decisões em momentos fortemente emotivos, tendemos a exagerar a importância e o peso (até mesmo a frequência) de situações que objetivamente são desimportantes ou raras. Tomados pela emoção, podemos pensar que não ter visto uma banda tocar a centenas de metros de distância no meio de uma multidão mais

de 20 anos atrás é um acontecimento importante, em vez de algo a ser esquecido.

Ao ser fã dos personagens jogadores, você tomará decisões com base na emoção. Tentará ao máximo evitar pequenas frustrações (como ter perdido um show mais de 20 anos atrás) e procurará obter a recompensa emocional de ver seus ídolos felizes. Sendo fã, você perde a capacidade de pensar bem e dizer não.

Cozinheiros demais

Por que jogamos RPG?

Por diversão, claro, e reconheço que a pergunta já está ficando insuportável de tanta repetição. Mas muita coisa é divertida. Por que jogamos RPG em vez de videogame? Por que jogamos RPG em vez de boardgames? Em vez de cantar karaokê, ler um livro, colecionar selos?

O RPG permite criar ambientes e narrativas ficcionais em conjunto. Mas isso não é único. Podemos fazer a mesma coisa em grupos de escrita ou teatro de improviso. A diferença é que, no RPG, as regras fazem esses mundos e narrativas serem mais concretos. O que pode ou não acontecer está apoiado em parâmetros com que todos concordam.

Essencialmente, as regras são um conjunto de "nãos". Você não pode acertar automaticamente um ataque, deve rolar o dado. Você não pode conhecer uma magia de 5° círculo, deve primeiro subir de nível. Você não pode roubar o tesouro do rei, precisa de testes de Furtividade e Ladinagem.

As regras não são abstratas, não se referem apenas à ficha e aos números. Elas são o mundo, são a base da "realidade" que o grupo está estabelecendo. Quer um exemplo? Em *Tormenta RPG* você não podia conversar com qualquer um que encontrasse — precisava verificar se conhecia o idioma do NPC. Em *Tormenta20* esse "não" foi retirado; agora você pode conversar com qualquer criatura que encontrar, a menos que haja um bom motivo para que isso não aconteça. O mundo é sutilmente diferente, as interações são outras, porque um pequeno "não" foi removido.

Mas, embora as regras sejam o conjunto primário de "nãos", existe outro conjunto bem maior: o bom senso do mestre e o acordo (tácito ou explícito) que ele tem com os jogadores. Você não pode andar por 10 horas sem se cansar; mesmo que não receba nenhuma penalidade, vou descrever que seus pés doem. Você não pode ser um drow porque não existem drows em Arton. Você não pode ter um celular porque ele não foi inventado.

Quando somos tomados por emoção positiva frente aos personagens jogadores, perdemos um pouco (ou muito) da capacidade de dizer não. A personalidade do herói seria muito interessante se ele fosse um drow, então vou permitir isso! Com certeza achar um celular na masmorra levaria a uma cena interessante, então vou dizer sim!

Essencialmente, deixando-se levar pela emoção e perdendo a capacidade de dizer não, você abre o mundo para que os jogadores insiram nele *tudo* que quiserem. Criatividade compartilhada é linda, mas realisticamente os jogadores não passaram tanto tempo pensando no ambiente e na narrativa quanto você, porque isso seria impossível. Assim, eles tendem a fazer intervenções que são mais fruto de impulso, com menos consideração pelo todo que já existe. Contradições e elementos sem sentido começam a se multiplicar.

Dentro em pouco, a materialidade do ambiente e da narrativa diminui, porque ninguém mais tem uma noção precisa sobre as leis e elementos desse mundo. O que deveria ser criação colaborativa acaba sendo destruição colaborativa. A grande vantagem do RPG se esvai, porque não há mais permanência, não há mais uma fundação para essa "realidade".

Esses elementos disruptivos podem não ser coisas esdrúxulas como um drow ou um iPhone. Podem ser coisas mais sutis e perigosas. Certa vez, muitos anos atrás, eu estava tomado por um sentimento de fã e permiti que um jogador criasse um personagem que era essencialmente um morto-vivo com a aparência de uma pessoa normal. Aquilo não se encaixava com o cenário que eu tinha em mente, mas não quis dizer não. No *primeiro* combate da campanha, o grupo foi atacado por goblins. Minha intenção era que todos fossem capturados (o que é uma má ideia por si só, mas isso é assunto para outra coluna). O jogador disruptivo disse: "Eu me jogo no chão. Como sou morto-vivo, não respiro nem tenho batimentos cardíacos. Eles vão achar que estou morto e não vão me levar".

A ideia dele foi ótima. Em outro contexto deveria ser aplaudida. Mas estava baseada numa premissa falha, pois o personagem tinha características muito superiores a um aventureiro de 1° nível. Depois do primeiro combate o grupo já estava separado e eu já não sabia o que fazer — aquilo era uma saída para quase qualquer combate! Precisei dizer não (meu terceiro erro) de uma forma não convincente. Resultado: a realidade do cenário estava erodida, pois havia mortos-vivos imprevisíveis e goblins especialistas em identificar mortos-vivos fingindo estar mortos. Coisas completamente sem sentido!

Assistindo a *streams* com colaboração total, em que jogadores podem inserir qualquer elemento no cenário, observei que a maior parte acaba virando uma comédia absurda. Muitas vezes é a única forma de fazer sentido de um mundo onde só existe "sim".

(*Em tempo: não estou falando de storygames, que têm suas próprias regras e lógica. Não sou o público-alvo, então provavelmente sou a pior pessoa para comentar esse tipo de jogo.*)

No soup for you!

Se o sim é uma ponte, o não é uma barreira.

Às vezes não queremos barreiras: muitas ruas impedidas tornam qualquer caminhada um saco. Às vezes queremos: quando essas barreiras são as paredes e portas da nossa casa, cumprem funções bem importantes!

No RPG, os jogadores naturalmente vão testar seus limites e os limites do cenário. Não falo isso como algo negativo — eles não estão "testando sua paciência", estão procurando entender a sua parte desta narração colaborativa, da mesma forma que você tenta entender a parte deles. Estão usando a única fonte de informação de que dispõem: suas respostas e descrições. Eles vão tateando, tentando encontrar limites, "paredes". Tentando encontrar o "não".

Se você nunca disser não, eles nunca vão encontrar nada. Continuarão para sempre perdidos.

Talvez eu vá ouvir muitas críticas aqui, mas estudo narrativas há muito (*muito*) tempo e posso dizer sem medo de errar que, mesmo com nomes bonitos como "postura de diretor" ou "narrativismo", falta de limites leva a histórias fracas. "Tudo é possível" é uma frase absurda. Se na sua campanha "tudo é possível", então um jogador pode definir que na verdade tudo era um sonho de um lagarto de cinco cabeças vivendo na quinta dimensão e que agora vocês vão jogar a vida dele, numa guerra intergaláctica contra lesmas filósofas. Se você não pode dizer não, é *obrigado* a aceitar isso.

Dizer sim para tudo é ceder à tirania da primeira pessoa que deixar de lado a boa educação. É *ativamente favorecer* essa pessoa. Você *ativamente* estará ajudando a calar os jogadores mais tímidos e educados. "Sim" para tudo significa que quem falar mais, quem falar mais alto, quem souber se impor na vida real tem mais direito de criar. Talvez nenhum dos seus amigos costume fazer esse tipo de coisas. Mas falta de limites cria reações estranhas nas pessoas. Você pode garantir que *ninguém nunca* vai se aproveitar de uma voz mais grossa ou uma postura mais dominante? Lembremos que homens muitas vezes fazem isso com mulheres no trabalho e em debates.

"Sim" indiscriminado começa a se parecer muito com algo tóxico, não?

Quando dizemos "sim" em RPG, na verdade estamos sempre dizendo vários "nãos" implícitos. Ayla pôde vencer a vilã com uma boa lábia, mas não poderia causar um infarto, automaticamente fazer ela se tornar heroína ou transformá-la em sua serva. A jogadora (que é uma excelente companheira de grupo e nunca tentaria nenhum desses disparates) nunca perguntaria isso, pois através dos "nãos" que todos dissemos uns aos outros ao longo da campanha ela conhecia os parâmetros da realidade. Mais do que isso: ela sabia que não podia, por exemplo, dizer que "A vilã lembra que sua avó era uma elfa e se arrepende de seus atos. Khalmyr aparece e a abençoa!". Ela não poderia tomar o controle do ambiente ou usar sua imaginação para destruir o que estava sendo construído.

Mas às vezes uma pequena intervenção no ambiente é bem-vinda. Certa vez, Guilherme perguntou se Tanna-Toh (a Deusa do Conhecimento, de quem seu personagem é devoto) consideraria que mentir por reflexo e logo falar a verdade seria uma quebra de suas obrigações. Minha resposta foi que a decisão era dele. A espiritualidade de um personagem devoto, a meu ver, não deve ser um estado de vigilância e controle, mas uma relação íntima entre mortal e divindade. Ele deveria decidir, dentro da espiritualidade de Arius, se uma falha tão pequena era mesmo tão grave. De forma mais simples, **Rex** sugeriu que seu personagem cultuasse Nimb na forma de três deusas. Não havia por que dizer não: uma tribo ou aldeia obviamente pode interpretar os deuses de maneiras não ortodoxas.

Uma boa quantidade de "nãos" nos momentos certos faz com que o ambiente seja palpável e o jogo seja mais relaxado. Quando todos ouvem "não" — e sabem ouvir "não" — qualquer relação é mais tranquila e descontraída.

Talvez

Embora o mestre não esteja acima dos demais, ele também não está abaixo. E seu papel é diferente. Limites entre personagem e ambiente, entre decisões e narração, criam histórias mais robustas e protagonistas mais verossímeis.

Tente dizer sim para o que fizer sentido.

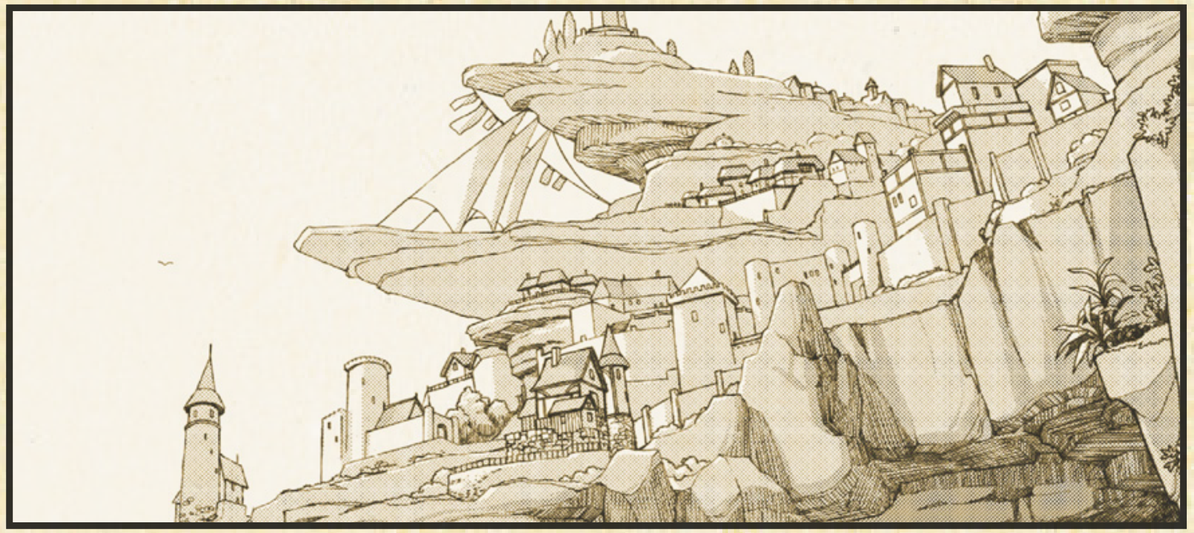
Mas lembre-se que só vai haver sentido se você também disser não.

LEONEL CALDELA

Gazeta do Reinado

Notícias do Mundo de Arton • Edição 98 • Escrita e editada pelos Goblins de Valkaria

MISTÉRIO EM NOVA MALPETRIM



Um crime peculiar chocou os moradores do lugar mais conhecido de Petrynia. O incidente ocorreu em Nova Malpetrim — forma como os moradores chamam a cidade que hoje abriga quem perdeu tudo depois da queda da Flecha de Fogo. Dois corpos foram encontrados diante dos portões, em condições peculiares.

As vítimas estavam colocadas uma ao lado da outra, como se estivessem dormindo. Nenhuma delas apresentava qualquer ferimento aparente, exceto por uma incisão e uma série de pontos nos pulsos. O mais estranho: as mãos estavam crispadas, e claramente não pertenciam a eles.

A mão direita de uma e a esquerda da outra foram trocadas de maneira cirúrgica. De acordo com um perito local acostumado a lidar com a preparação de corpos, o coveiro Vaeri Loac; tanto a amputação quanto a sutura foram feitos após a morte. E as mãos implantadas, além de não pertencerem ao mesmo dono, estavam em avançado estado de putrefação, tornando impossível definir a qual espécie pertenciam.

Vaeri — responsável pelos ritos fúnebres — encontrou outra peculiaridade. Dentro das mãos fechadas estavam alguns objetos. Recortes de *Gazetas do Reinado* muito antigas: as de número 1 e 5. Além deles, um projétil e algo que se assemelha a um olho esculpido em pedra.

As autoridades de Nova Malpetrim estão em busca de mais pistas, tanto sobre a identidade do assassino quanto dos métodos utilizados. A possibilidade dos donos das mãos também serem vítimas do mesmo criminoso cria o temor de se tratar de algum assassino em série.

Como o jornal está diretamente envolvido, o atual editor da Gazeta prometeu se deslocar até lá para tratar diretamente com Vaeri. Uma escolta de aventureiros deve ser contratada, possivelmente, com um bônus razoável se auxiliarem nas investigações posteriores.

O ladrão de nomes ataca

Há vários meses, moradores de Sambúrdia, em especial próximos à floresta Greenaria, têm relatado um tipo de crime misterioso. Um ser desconhecido, sem descrição exata, mas que parece ser uma espécie de criatura feérica diminuta, está roubando nomes, uma letra de cada vez!

Tvid, bardo viajante, relata que nem sabia do roubo, até receber um bilhete de uma admiradora e perceber que havia letras faltando no seu nome. Nem ele, nem ninguém consegue mais escrevê-lo ou soletrá-lo normalmente. Annls, nobre filha de um lider de aldeia, foi outra vítima, que diz ter sido roubada enquanto passeava pela floresta colhendo flores para uma pretendente.

Nenhum caso é mais preocupante, no entanto, do que o de um elfo hoje conhecido apenas pela letra J. Incapaz de lembrar o próprio nome, sua identidade parece estar se esvaindo, e ele não sabe mais dizer de onde veio, quem são seus amigos, ou sequer o que veio fazer em Sambúrdia em primeiro lugar.

Aventureiros têm adentrado os limites de Greenaria para investigar e tentar capturar o responsável pelos crimes, até agora sem sucesso. Desconfia-se que uma viagem até o reino feérico da Pondsmânia, teoricamente localizado no interior mais profundo dali, será necessária.

Bardo polêmico

Os visitantes da cidade voadora de Vectora estão alvoroçados com a iminente apresentação de Rogh das Águas Turvas, o famoso goblin bardo yudeniano. Fugitivo de um campo de prisioneiros Puristas, ele se tornou famoso por compor canções que relatam o terror dos não-humanos sob o jugo do exército com uma nação.

Seu grande espetáculo, chamado A Fortaleza, reúne diversas dessas canções, encadeadas de forma a contar a história da sua fuga da prisão. Durante as músicas, magos fazem levitar pedras brancas e as posicionam sobre o palco, formando uma muralha ao redor da banda. No momento culminante da apresentação, o boneco de um bárbaro humano gigante surge e a derruba com um único golpe de machado.

Apesar da empolgação com a apresentação, há certo receio por parte das autoridades, pois o bardo tem uma grande quantidade de desafetos. Teme-se que haja alguma confusão com simpatizantes puristas, ou que Gill, outro goblin bardo e ex-companheiro de banda de Rogh, tente sabotá-lo de alguma forma.

Dagaer destruída em ataque de orcs

O vilarejo de Dagaer, próximo ao Rio Daganir em Lomatubar, sempre foi alvo de ataques de orcs. Mesmo a Praga Coral não foi capaz de impedir as batalhas, ainda que tenha garantido um certo equilíbrio ao longo das últimas décadas. Principalmente devido à ação da corajosa guarda e seus muros de madeira e pedra.

Ainda que pudessem resistir, os soldados nunca conseguiram acabar com o problema. Por não ter força suficiente para exterminar os monstros, restava apenas enfrentar as investidas inimigas, recolher os mortos e se organizar para aguardar pelo próximo ataque.

Pedidos de ajuda enviados até as comunidades vizinhas eram respondidos com mantimentos ou soldados cedidos, mas todos estavam lidando com seus próprios conflitos e não dispunham de muito além disso. Como uma última alternativa, o jovem prefeito Kerrilas Dagaer reuniu o povo, juntou o máximo de recursos e contratou uma guilda de aventureiros. Após acordarem o pagamento de metade do valor de modo adiantado, o grupo partiu na caçada. Esta, porém, se mostrou infrutífera. Por mais que lutassem, eram facilmente superados em número por novos orcs que pareciam brotar de todo lado. Derrotados, retornaram ao vilarejo para coletar o restante do valor combinado pelo serviço.

A partir daqui, os relatos são confusos. De acordo com os sobreviventes, o grupo discutiu com Kerrilas sobre o direito a recompensa total, pois tinham lutado como prometido. O governante se recusou, pois desejava uma solução definitiva. Os aventureiros ameaçaram ir até a residência para pilhar itens de valor, o que gerou protestos daqueles que assistiam a confusão. Quando a guarda foi envolvida, o caos tomou conta de Dagaer.

Da vila, pouco restou além de cinzas e uma recompensa para quem capturar os aventureiros com vida e entregá-los ao prefeito Kerrilas para julgamento.

CAVERNA DO SABER

Respeite a soberania de Trevisia!*

MONTE A SUA CAMPANHA

*arte feita sobre a capa de *Crusader Kings 2*

Campanha. Uma palavra que assusta muitos mestres, mesmo veteranos, quando surge das bocas famintas dos jogadores. É o grande objetivo da maioria das mesas, e terminar uma longa campanha pode ser uma das experiências mais satisfatórias do RPG.

O sexto capítulo do **livro básico de *Tormenta20*** apresenta um excelente exemplo de como estruturar uma campanha em vinte aventuras, usando de alguns artifícios e técnicas muito úteis.

Recomendo que todo mestre iniciante siga o roteiro do livro pelo menos uma vez, para se familiarizar com o trabalho de planejar e executar uma campanha longa. Por isso, este artigo da *Caverna* não vai te ensinar a montar uma passo a passo, mas destrinchar o processo de como pensar na história completa, gerar envolvimento para o grupo, e dividi-la em partes para criar o que chamamos de "costura": a ligação entre as aventuras.

Você pode, inclusive, aplicar essas dicas e métodos ao modelo proposto em *Tormenta20*! Vou demonstrar isso criando uma história para as etapas apresentadas no livro no final do artigo.

Uma boa história se resume em uma frase

O Senhor dos Anéis é a história de um hobbit que parte em uma jornada para destruir um artefato. *O Inimigo do Mundo* conta a história de origem da tempestade rubra que assola Arton. *Coração de Rubi* narra o plano mirabolante de um inventor para destruir uma área de Tormenta.

Esse exercício de síntese deve servir como um termômetro para sua ideia de campanha. Se você precisa se alongar demais, explicar demais para que sua história faça sentido, talvez seja interessante simplificá-la. Apesar de suas reviravoltas e mistérios, uma boa campanha deve apresentar um objetivo claro para os jogadores, mesmo que existam dezenas de caminhos possíveis para alcançá-lo.

Um exemplo clássico é o lendário game japonês **Chrono Trigger**: sua história tem 12 finais diferentes, além de algumas pequenas variações entre eles, que se moldam conforme as vitórias, derrotas e escolhas jogador. No entanto, desde muito cedo no jogo, o objetivo final é bastante claro: os heróis precisam viajar no tempo para impedir uma criatura ancestral chamada Lavos de emergir das profundezas e destruir toda a vida no planeta.

No game, existe até mesmo a opção de falhar e assistir Lavos usando seus poderes para queimar a superfície! Mas todos os caminhos levam fatalmente até o confronto com Lavos, e o jogador é constantemente lembrado desse objetivo, mesmo quando está resolvendo problemas mais mundanos e aventuras ligadas aos dramas pessoais de cada personagem.

Se você estiver com dificuldade de criar um objetivo central para sua campanha, uma boa dica é começar pelo final! Que tipo de ameaça ou situação você quer apresentar para o grupo? Algumas ideias básicas podem ajudar:

Vilão Terrível. Existe um ser vil e poderoso que será o grande antagonista dos jogadores. Pode ser uma criatura que assola a região em que os personagens vivem, como o Godzilla ou o dragão Smaug em *O Hobbit*; uma figura de poder, como um barão ou lorde que governa de forma cruel, ou mesmo um grupo poderoso como o Império em *Star Wars*. O importante é que os jogadores tenham consciência de que esse vilão existe como o grande causador dos males da campanha, mas é, inicialmente, inatingível pelos personagens. O tema central da campanha é descobrir uma maneira de fazer frente a esse vilão.

Profecia Apocalíptica. Uma lenda antiga começa a dar sinais de ser verdadeira. Os personagens conhecem a lenda, talvez por ser famosa no local onde moram, mas, como boa parte da população, tratam essa informação como se fosse apenas uma história qualquer — até agora. O grande objetivo da campanha é estudar a lenda, desvendar seus segredos e descobrir uma maneira de impedir que a ela se cumpra, salvando a vida de um NPC importante (ou mesmo dos próprios personagens!) ou impedindo a destruição de um local querido pelo grupo, como acontece em *A Flecha de Fogo*.

Artefato Lendário. A campanha conta a história de um artefato de grande poder, cercado de lendas e mistérios. Esse artefato pode estar ligado a uma profecia ou ser objeto de cobiça de um vilão (como nas ideias anteriores), mas precisa ser o elemento central da história, que geralmente envolve a missão de destruir tal artefato ou devolvê-lo a algum lugar seguro, enquanto impedem o item de cair em mãos erradas. Os personagens podem ser especificamente contratados para o serviço, ou a posse desse artefato pode ser um mero acaso que juntou o destino de todos. *Senhor dos Anéis* e *A Espada Excalibur* são exemplos perfeitos.

Evitando um Desastre. O grande antagonista dessa campanha não pode ser combatido diretamente, pois se

de uma força da natureza. Esse tema central pode envolver, por exemplo, um vulcão dando sinais de erupção ou um terrível tsunami que irá varrer a costa. Lembre-se que Arton é um mundo mágico: então desastres naturais podem estar sendo causados por espíritos elementais ou mesmo pelo capricho de uma divindade — e podem ser evitados aplacando seus causadores de alguma forma.

Heróis de Guerra. A guerra só traz terror para aqueles que participam, e terminar a guerra deve ser o grande objetivo da campanha. Nessas histórias, os personagens geralmente começam como meros soldados de um pelotão comum, e suas ações vitoriosas começam a chamar a atenção de seus oficiais comandantes, iniciando uma escalada na hierarquia militar, até culminar na participação decisiva em uma missão que pode colocar fim ao conflito.

Tenha em mente que, apesar do exemplo no livro básico e da *Jornada Heroica*, nem todas as campanhas precisam envolver eventos grandiosos, capazes de virar Arton de ponta cabeça, nem precisam passar por todos os patamares de poder. Várias histórias acontecem em um único local, sem envolver longas jornadas, ou mesmo dentro de um único patamar de poder, com os jogadores evoluindo poucos níveis do início ao fim da campanha.

Juntando o grupo

Arrumar jogadores já é difícil, mas juntar personagens novos de um modo a fazê-los se comportar como um grupo é o primeiro problema de muitas mesas. Por isso, é bem comum que o mestre opte por artifícios "em off", como pedir para que os jogadores combinem seus backgrounds durante a sessão zero e já iniciem a campanha como amigos ou colegas de profissão.

No entanto, existem algumas dicas que você pode usar para incorporar a construção do grupo em sua campanha:

Os escolhidos. O acaso envolve o grupo de personagens em um conflito ou problema que parece muito acima de suas capacidades. Eles podem receber uma missão divina, se tornarem portadores de um objeto lendário, ou simplesmente estarem no lugar errado na hora errada, e ter que lidar com as consequências de seu azar. O importante é deixar claro que não há escapatória desse destino! Tudo que eles podem fazer é seguir adiante e tentar descobrir mais sobre essa missão que lhes foi imposta. Esse artifício é extremamente comum em histórias que envolvem grupos de heróis, como os órfãos de *Cavaleiros do Zodíaco*, os adolescentes de *Power Rangers* ou os paladinos do *Voltron*.

Um trabalho simples. Os personagens são contratados para realizar uma tarefa que parece corriqueira, talvez até já sejam um grupo que trabalha unido, como a trupe de criminosos motorizados nos filmes *Velozes e Furiosos*, mas podem ter sido convocados individualmente, ou terem todos aceito uma proposta escusa pendurada no mural da taverna. Aqui, temos dois caminhos possíveis: o sucesso da missão pode chamar a atenção de um grupo ou figura de poder que financiou a empreitada, fazendo com que o grupo seja "contratado" para mais trabalhos; ou terminar em um completo desastre, colocando os personagens na mira de um empregador enfurecido, uma situação em que unidos têm mais chance de virar o jogo.

No lugar errado, na hora errada. Os personagens sofrem um terrível infortúnio em conjunto, como serem sobreviventes de um acidente, de um ataque de bandidos (talvez à mando de um vilão) à cidade em que residem, ou de algum evento sobrenatural, como acontece com a trupe de Stranger Things. Sua união nasce da necessidade de sobrevivência, enfrentar uma situação difícil ou de desvendar um mistério que os assombra, o que pode ser o estopim para a campanha toda.

Inimigo em comum. Nada une mais as pessoas do que o ódio! Nesse caso, todos os personagens sofreram de alguma forma, direta ou indiretamente, por causa das ações do grande vilão, e se unem com o objetivo de acabar com seu reinado de terror, ou puramente em busca vingança! Histórias como *Conan o Bárbaro* e muitos animes da série *Gundam* usam desse artifício.

Definindo marcos

Agora que a temática e objetivo de sua história já está decidido, hora de traçar os marcos que contabilizam o avanço da trama.

Além de servirem como pontos de referência para o avanço de nível dos personagens, esses marcos geralmente representam a troca de "fase" da história, geralmente algum tipo de objetivo secundário concluído, ou ponto de virada da história — os famosos "plot twists". Nessa etapa, não se preocupe em ser vago. Marcos podem ser extremamente simples, como "chegar até a cidade portuária e conseguir um navio" até objetivos específicos como "entrar no templo subterrâneo de Thyatis e conseguir o Medalhão do Crepúsculo."

Os marcos vão servir como um esqueleto para a campanha, por isso procure definir e descrever todos os marcos antes de tentar segmentar a campanha em aventuras.

Não existe um número ideal de marcos, mas tente não exagerar, nem para menos, nem para mais. O truque é focar nos pontos da história em que os personagens recebem algo importante: eles chegam a um local chave, conseguem uma informação crucial, obtém um item relevante, ou derrotam um inimigo poderoso.

Uma dica importante é planejar momentos de descanso para que os personagens se recuperem logo depois de cada marco, que geralmente envolvem uma conquista suada! Os jogadores também precisam de um tempo para passar os personagens de nível e discutir todas as informações que receberam, planejando seus novos passos.

Costurando a trama

Certo, agora que sabemos nosso objetivo principal e os marcos que devem ser alcançados para atingi-lo, é hora de preencher as lacunas.

As interligações ente os marcos são as motivações (ou motivos) que levam o grupo de heróis adiante, as vezes literalmente. Alguns mestres preferem dar opções aos jogadores, deixando os personagens livres para interagir com a história e com o mundo de forma livre, lidando com as consequências de suas escolhas conforme avançam. Outros optam pelo que chamamos de "trilha", uma campanha que segue um roteiro pré-estabelecido de forma quase linear, onde um acontecimento fatalmente leva ao próximo destino, como uma série de TV.

Nenhum dos estilos é pior ou melhor que o outro, apenas diferentes. Existem inclusive várias formas de misturar ambos, mas é preciso estabelecer em sua costura qual a forma que você quer guiar os personagens para o próximo marco — mas nunca é uma boa ideia deixar as decisões totalmente nas mãos dos jogadores. Lembre-se que uma de suas funções

Desenhando uma campanha nos moldes de T20

Como prometido, vamos aplicar os conceitos do artigo para criar uma história de campanha seguindo a estrutura apresentada a partir da página 240 e usando localidades obviamente não oficiais (eu sei que vocês iam ficar perguntando :).

A campanha apresentada no Capítulo 6 se divide em vinte aventuras, sendo algumas delas mais genéricas, chamadas de "Monstro da Semana". Essas aventuras servem para desviar um pouco o foco da narrativa central e colocar um pouco mais de "cor" em sua campanha, mas deve ficar claro para os jogadores que não se trata de um marco na história, apesar de representar um aumento de poder dos personagens. Elas vão ficar de fora da estrutura, por enquanto.

Vamos escolher o objetivo do "vilão terrível", que possui uma série de subalternos e capangas apresentados ao longo da história. Nosso grande vilão será uma Alta Sacerdotisa de Kallyadranoch, a dragonesa vermelha chamada Zukhala. Resumindo nossa Campanha em uma frase: é a história sobre como um grupo de aventureiros impediu os planos malignos do Culto do Dragão para dominar os Feudos de Trebuck.

Para juntar o grupo, vamos utilizar o artifício "*no lugar errado, na hora errada*": os personagens moram todos em

uma mesma vila chamada Trevisia, no feudo de Dellônia, em Trebuck. Na Aventura 1, a vila é atacada por bandidos, e os PJ são obrigados a unir forças para defender seu lar.

Levando em consideração nossa trama, vamos construir os marcos importantes e as costuras entre eles. É importante tentar ser sucinto e didático, nosso objetivo aqui é determinar como a história irá progredir até o final, e não dar detalhes da trama ou das aventuras.

Aventura 1: Introdução

Marco: os personagens precisam derrotar os bandidos atacando Trevisia.

Costura: investigando os pertences do líder dos bandidos, descobrem que se trata de mercenários, e que o ataque foi encomendado. Um NPC sugere que levem essa informação até a Baronesa Gamina.

Aventura 2: Tudo Fica Maior

Marco: o grupo deve levar a prova desse ataque para a residência da baronesa de Trevisia, Lady Gamina, mas precisa sobreviver aos perigos da viagem — um ataque de monstros e uma emboscada do grupo mercenário.

Costura: descobrem que a casa da baronesa também é alvo do ataque, que parece ser parte de um plano bem maior.

Aventura 3: Primeiro Chefe

Marco: os heróis precisam defender a baronesa e derrotar o líder da companhia mercenária, Khiron.

Costura: Khiron foge, mas deixa pistas. Descobrem que o ataque foi patrocinado por Lorde Bhalor, regente de Tehlikeli, na divisa de Trebuk com as Sanguinárias.

O capitão da guarda local, Raghir — um cavaleiro aposentado que auxiliou os heróis na batalha —, diz que eles precisam levar essas provas até o Castelo de Dellônia.

Aventura 5: Conquistando Confiança

Marco: o grupo deve viajar até o castelo, e passar pela burocracia palaciana para conseguir uma audiência com Lord Philip e apresentar as provas coletadas.

Costura: A audiência é interrompida por um ataque em larga escala à cidade.

Aventura 6: Nadando Entre os Tubarões

Marco: os personagens devem sobreviver ao ataque do exército de Lord Bhalor ao lado dos mercenários de Khiron. Os inimigos são liderados por um jovem dragão vermelho!

Costura: O grupo é salvo pela Companhia Mercenária Quimera, que se junta ao confronto inesperadamente. O castelo e arredores foram praticamente destruídos, e Dellônia está enfraquecida como Lorde Bhalor queria. Eles precisam arrumar um jeito de revidar!

Aventura 7: Contexto

Marco: Os heróis descobrem que a Companhia Quimera vem perseguindo e combatendo o Culto do Dragão, que está expandindo seu poder e influência dentro de Trebuck. Os jogadores exploraram o subterrâneo secreto do castelo e recuperam um tomo que aponta onde estão escondidas as Relíquias de Dellônia, itens poderosos que pertenceram aos ancestrais de Lord Phillip.

Costura: munidos das relíquias, os personagens devem ter mais chance de se unir à Companhia Quimera no combate à Tehlikeli e ao Culto do Dragão.

Aventura 9: Agora É Pessoal

Marco: o grupo encontra o local onde estão as relíquias e as recupera. São emboscados mais uma vez por Khiron e seus homens, e precisam derrotá-lo.

Costura: Khiron foge dizendo que a vitória foi em vão, pois Lorde Bhalor e o seu exército já estão marchando para destruir Dellônia — começando por Trevisia!

Aventura 10: De Volta ao Lar

Marco: o grupo precisa emboscar Bhalor e seus homens num desfiladeiro, antes que cheguem à Trevisia. Eles conseguem derrotar o lorde com a ajuda de seus conterrâneos, mas Raghir morre na batalha.

Costura: Trevisia e Dellônia estão a salvo, por hora. Mas o Culto do Dragão continua a ameaçar os Feudos de Trebuck.

Aventura 11: Recolhendo as Peças

Marco: depois de resolverem suas questões pessoais em Trevisia, os heróis partem com Baronesa Gamina para o Castelo Dellônia, onde são homenageados

Costura: vários barões de Dellônia e alguns lordes de outros feudos estão reunidos com a Companhia Quimera para discutir como enfrentar o Culto do Dragão.

Aventura 13: Reino Exótico

Marco: ajudar Thiza, uma das filhas de Sckhar, a recuperar seu castelo que foi atacado pelo Culto do Dragão.

Costura: apesar de ser um dragão-rei, Sckhar odeia outros dragões, principalmente os sacerdotes de Kallyadranoch que vem contestando seu poder. Por isso, seu reino desenvolveu armas e táticas para combater outros dragões invasores, que podem ser muito úteis contra o Culto do Dragão.

Aventura 14: Tudo Fica Pior

Marco: derrotar uma investida do Culto do Dragão à Fortelaza dos Caçadores de Dragões, liderada pela própria Zukhala.

Costura: Bhalor era apenas um dos muitos nobres que juraram lealdade a Zukhala, e pará-lo foi um mero inconveniente para os planos da sacerdotisa, que mata Thiza apenas para provar sua força. Eles precisarão de toda ajuda que conseguirem.

Aventura 15: União Faz a Força

Marco: o grupo precisa viajar por Trebuk, conclamando os lordes de outros feudos a se juntar à Dellônia na batalha contra o Culto do Dragão.

Costura: Apenas os exércitos de Trebuck não darão conta de Zukhala — eles precisam ir até a sede da Quimera, em Sambúrdia.

Aventura 16: Unidos Venceremos

Marco: se provar digno perante os líderes da Companhia Quimera, realizando três tarefas.

Costura: com o poder de vários feudos aliados, uma das maiores companhias mercenárias de Arton e o arsenal dos caçadores de dragão, o Conselho de Guerra de Trebuck se prepara para levar a luta até a porta de Zukhala.

Aventura 17: Batalha em Massa

Marco: alcançar a fortaleza de Zukhala nas Montanhas Sanguinárias.

Costura: após a dura batalha para chegar até esse templo do deus-dragão, eles podem finalmente encarar Zukhala de frente!

Aventura 18: No Inferno

Marco: avançar pelo templo e chegar à câmara principal, enfrentando poderosos servos de Kallyadranoch no caminho.

Costura: finalmente é hora de desafiar Zukhala em pessoa, mas na câmara principal, eles encontram apenas Khiron!

Aventura 19: A Virada

Marco: derrotar Khiron, agora transformado em um dragão pelos poderes de Zukhala. Voltar para Dellônia e derrotar os restantes das forças do Culto do Dragão no caminho.

Costura: Khiron revela que Zukhala queria dominar Trebuk, especialmente Dellônia, porque a mais importante relíquia da família está nas catacumbas do castelo — a Medalha do Aspecto de Kallyadranoch, uma joia que concedem os poderes e a forma de um dragão ancião ao seu usuário. Apenas um outro dragão tão poderoso quanto Zukhala poderia enfrentá-la, e ela quer tomar a joia para que isso nunca aconteça.

Aventura 20: Mestres dos Dois Mundos

Marco: encontrar a medalha e usar seu poder para derrotar Zukhala e seus acólitos.

Final: com a sacerdotisa derrotada, seus planos para dominar toda Trebuck ruíram, e os feudos podem seguir em paz. Os herois precisam decidir o que fazer com o artefato, pois viram em primeira mão como a ganância dos dragões pode ser uma força perigosa e destruidora.

FELIPE DELLA CORTE

Carta na Manga

por Bernardo Stamato arte de Lucas M. Palma

Só existe uma coisa pior do que uma masmorra infestada por um grupo de monstros: uma masmorra infestada por dois grupos de monstros. Pensando bem, poderia haver muita coisa pior, como três grupos de monstros, por exemplo, mas isso não vem ao caso.

Distraído em minhas reflexões, tropecei pela segunda vez nas vias-férreas. Era difícil prestar atenção nos túneis e nas passagens aos arredores e, ao mesmo tempo, tomar cuidado para não furar os pés nos trilhos enferrujados ou nas travessas de madeira mofadas. Eu pensava que minas teriam cheiro de ferro e pedra, mas os fungos e a umidade davam a sensação de estar dentro de uma caverna qualquer.

A propósito, permita-me esclarecer: eu estava numa mina infestada por dois grupos de monstros, não em uma masmorra. Não me leve à mal, não sou nenhum acadêmico para ficar classificando a diferença entre masmorra, mina, caverna ou qualquer coisa.

Sou um caçador de recompensas.

Eu estava há uma hora andando em círculos pelos túneis subterrâneos, me guiando pelos trilhos e memorizando os trechos que já havia explorado pelos tipos

de fungos e pela quantidade de ferro bruto que havia sobrado nas paredes. Eu não estava perdido, muito pelo contrário, estava reconhecendo o terreno.

A quem quero enganar? Eu estava perdido. Mas depois de me dar conta disso, comecei a reconhecer o terreno. Não menti para você, jamais faria isso, só omiti um detalhe. Talvez dois. Não mais que três.

Um sinal de avanço foi encontrar uma ruptura na via-férrea. O metal estava estraçalhado de forma estúpida, arrebentado e retorcido num ponto divisório e cheio de arranhões nas extremidades. Seja lá quem fez aquilo, deve ter usado um machado. Pensando bem, alguns machados, pois as armas quebrariam antes do trilho.

Mas só o que me importava era que eu havia pego o caminho errado e precisava sair dali. Dei meia-volta e apressei o passo, preferindo só refazer o mesmo caminho de antes ao invés de experimentar qualquer túnel novo. Teria sido o melhor a se fazer, se eu não tivesse ouvido grunhidos vindo na minha direção.

Sem pensar duas vezes, corri pela primeira passagem que encontrei, torcendo para conseguir despistar as criaturas ou encontrar algum caminho de volta para a superfície.

Avancei por um corredor longo, sem curvas e nem passagens, ao som de gritos e rosnados guturais ao meu encalço, e cheguei num beco sem saída em forma de gruta. Uma cavidade natural grande o suficiente para os meus perseguidores me cercarem e pequena demais para eu me defender com qualquer mobilidade.

Encurralado, ergui as duas mãos em sinal de rendição e esperei os malditos chegarem.

— Espera! Espera! Espera! — gritei quando o primeiro se aproximou.

O menor tinha um palmo de altura a mais do que eu. O maior tinha um braço inteiro de diferença. Todos tinham a pele esverdeada, focinho suíno e pequenas presas saindo da boca. Vestiam armaduras de couro rústicas e sujas. Nas mãos, clavas, lanças e machados, sempre preparados para afundar e partir meus ossos. Um deles estreitou os olhos, parou para me ouvir e grunhiu uma ordem aos outros, que me cercaram, mas não atacaram. Eu tinha alguma chance de diálogo.

— Você! Isso, você mesmo! Entende o que eu falo, né? Ótimo! Fala o meu idioma também?

Seu olhar variava entre dúvida e curiosidade. Havia uma boa dose de raiva, mas acho que isso é eterno entre os orcs.

— Quando foi a última vez que teve a oportunidade de conversar com alguém que não fosse da sua raça, não é verdade? — Continuei falando. — Você deve estar se perguntando "por que eu não mato esse invasor agora mesmo?". E eu posso lhe oferecer umas sete razões pra você não me matar. Então…

— Quieto! — Meu digníssimo interlocutor finalmente se pronunciou. — Diga um motivo pra não te matar e que seja bom.

— Olha só, você articula bem as palavras, mesmo com esses dentões pra fora!

— Esse é o motivo? — A raiva começou a oscilar.

— Opa, esse foi um elogio, só por cortesia mesmo. Conhece a palavra cortesia? Não deve ter nenhum conceito equivalente no seu idioma.

— O motivo! — Agora a raiva estava quase superando a curiosidade.

— Sim, sim, o motivo! — Sorri para acalmar os ânimos, mesmo desconfiando que orcs não soubessem o que é um sorriso. — Eu sei que vocês têm inimigos aqui embaixo. E eu vim caçar os seus inimigos, não vocês — menti. — Já ouviu falar que "o inimigo do meu inimigo é meu amigo"? É uma oferta de ganhar ou ganhar, meu querido. Vocês guardam as suas armas, me apontam o caminho que leva pros seus inimigos e eu vou lá dar cabo deles.

— Você fala muito — ele me criticou.

— É verdade.

— Isso é tudo o que quer? Matar nossos inimigos?

— Pra ser sincero, tem uma coisinha bem simples que você poderia fazer e ajudaria a todos nós.

— Diga de uma vez.

— Leve-me ao seu líder. — Tentei falar com toda a seriedade, mas não aguentei e comecei a rir de mim mesmo, o que deixou os orcs confusos, se entreolhando. — Desculpa! É que eu sempre quis falar essa frase, não repara. Então… o seu líder, vamos lá dar uma palavrinha com ele.

* * *

Meus anfitriões me conduziram por alguns túneis labirínticos que eu já havia explorado e depois por outros túneis profundos, que eu jamais me arriscaria explorar por dois motivos: primeiro era que não havia trilhos pelo chão, o que aumentaria os riscos de me perder. E o segundo era a enorme quantidade e variedade de fungos, que exalavam um odor quase insuportável.

Não estávamos mais nas minas. O território dos orcs era as cavernas brutas, onde nenhum povo civilizado jamais havia chegado. Eles moravam entre as rochas, as raízes e os cogumelos, dividindo espaço com mamíferos pequenos e insetos enormes, que por sua vez também disputavam o território de igual para igual. Entre um pedregulho e outro, pude ver um rato gordo digladiando com um besouro cascudo, ambos do tamanho do meu antebraço.

Os orcs estranharam a minha chegada. Alguns me olharam com raiva, outros com desprezo e houve também aqueles que me ignoraram. Os adultos se ocupavam entre afiar armas, curtir couro e colher fungos, nenhum ocioso. As poucas crianças que vi estavam brincando de arremessar uma pedra uma nas outras. Não sei se elas tinham consciência que estavam praticando para arremessar e se esquivar de azagaias e machadinhas no futuro. Obviamente não pude ver todo o povoado, só o suficiente para entender que aquelas criaturas sabiam aproveitar os poucos recursos ao seu alcance.

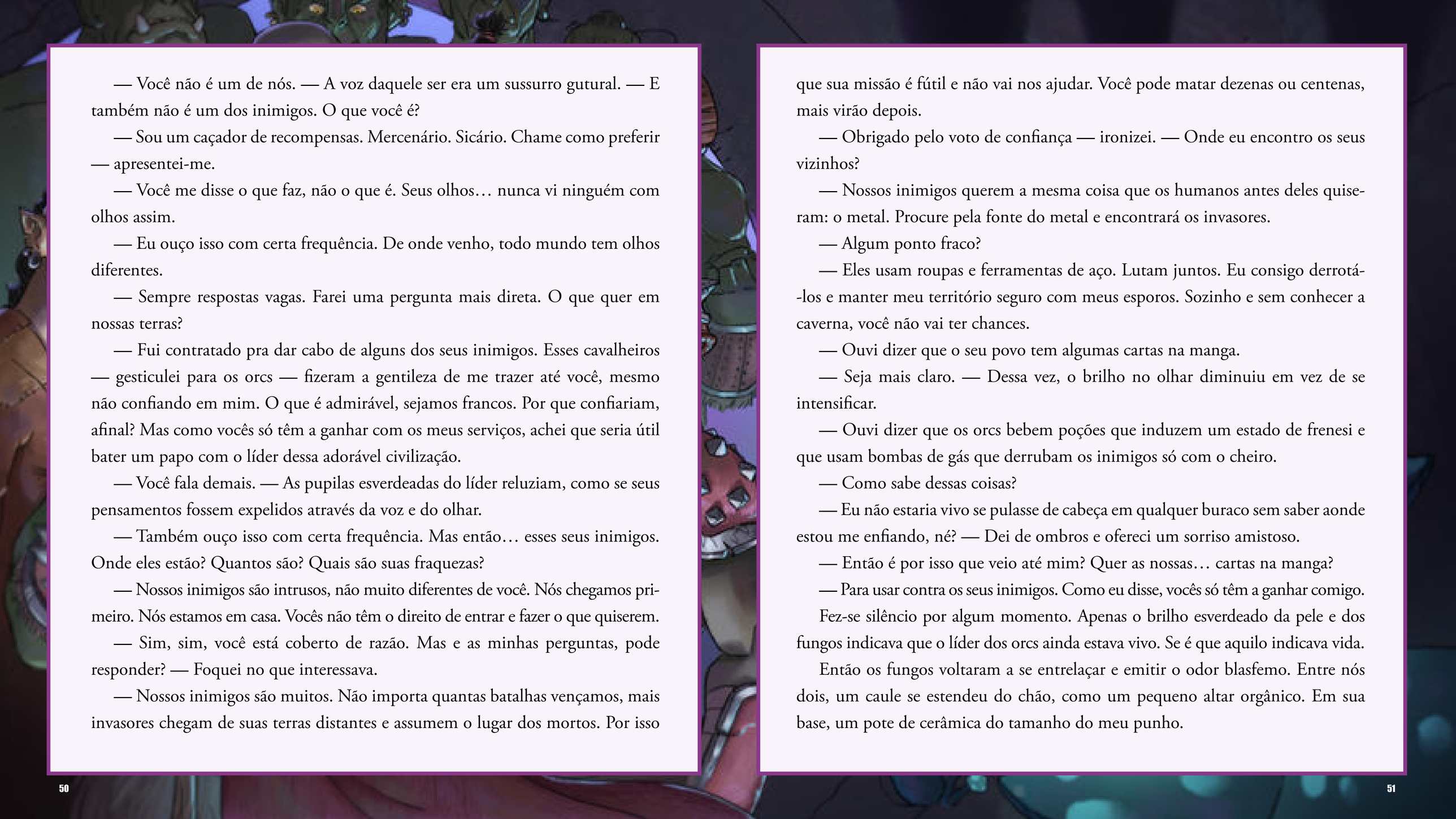
Só paramos de andar quando chegamos a uma gruta menor. O chão era todo salpicado de pequenos cogumelos púrpuras, laranjas e verde musgo, a parede tinha fungos de cor turquesa, caule fino e o topo largo de um lado e fungos com cor de ouro velho e esféricos como tomates do outro, e até o teto parecia ter estalactites orgânicas, fedorentas e multicoloridas. No centro de tudo, um aglomerado de enormes cogumelos em variados tons de verde, como jade, esmeralda e lunar, pulsando e reluzindo. Os menores tinham a altura do meu joelho, os maiores quase alcançavam a minha cintura. Pareciam mais do que vívidos. Pareciam conscientes.

Olhei para os orcs que me levaram até ali, sempre de armas em punho. Olhei para o aglomerado de fungos, o que me causou a sensação de estar sendo observado por um abismo verdejante. Parecia que todos estavam aguardando alguma reação minha.

— O líder de vocês é mesmo uma horta de fungos? — Quebrei o silêncio.

Em resposta, os cogumelos se entrelaçaram e se estenderam do solo até ficarem maiores do que eu. O cheiro azedo que subiu junto fez a minha mente latejar e turvou minha visão. Pisquei e lacrimejei até minhas pernas e meus olhos recuperarem a firmeza e percebi que havia alguém na minha frente.

Presas e focinho largos, ombros e manzorras robustos, pele e olhos verdes e luminosos. Pelos braços, pernas e costas, saíam os cogumelos entrelaçados. Ou será que os cogumelos formavam aquele corpo? Eu já não tinha certeza de mais nada.



— Você não é um de nós. — A voz daquele ser era um sussurro gutural. — E também não é um dos inimigos. O que você é?

— Sou um caçador de recompensas. Mercenário. Sicário. Chame como preferir — apresentei-me.

— Você me disse o que faz, não o que é. Seus olhos… nunca vi ninguém com olhos assim.

— Eu ouço isso com certa frequência. De onde venho, todo mundo tem olhos diferentes.

— Sempre respostas vagas. Farei uma pergunta mais direta. O que quer em nossas terras?

— Fui contratado pra dar cabo de alguns dos seus inimigos. Esses cavalheiros — gesticulei para os orcs — fizeram a gentileza de me trazer até você, mesmo não confiando em mim. O que é admirável, sejamos francos. Por que confiariam, afinal? Mas como vocês só têm a ganhar com os meus serviços, achei que seria útil bater um papo com o líder dessa adorável civilização.

— Você fala demais. — As pupilas esverdeadas do líder reluziam, como se seus pensamentos fossem expelidos através da voz e do olhar.

— Também ouço isso com certa frequência. Mas então… esses seus inimigos. Onde eles estão? Quantos são? Quais são suas fraquezas?

— Nossos inimigos são intrusos, não muito diferentes de você. Nós chegamos primeiro. Nós estamos em casa. Vocês não têm o direito de entrar e fazer o que quiserem.

— Sim, sim, você está coberto de razão. Mas e as minhas perguntas, pode responder? — Foquei no que interessava.

— Nossos inimigos são muitos. Não importa quantas batalhas vençamos, mais invasores chegam de suas terras distantes e assumem o lugar dos mortos. Por isso que sua missão é fútil e não vai nos ajudar. Você pode matar dezenas ou centenas, mais virão depois.

— Obrigado pelo voto de confiança — ironizei. — Onde eu encontro os seus vizinhos?

— Nossos inimigos querem a mesma coisa que os humanos antes deles quiseram: o metal. Procure pela fonte do metal e encontrará os invasores.

— Algum ponto fraco?

— Eles usam roupas e ferramentas de aço. Lutam juntos. Eu consigo derrotá-los e manter meu território seguro com meus esporos. Sozinho e sem conhecer a caverna, você não vai ter chances.

— Ouvi dizer que o seu povo tem algumas cartas na manga.

— Seja mais claro. — Dessa vez, o brilho no olhar diminuiu em vez de se intensificar.

— Ouvi dizer que os orcs bebem poções que induzem um estado de frenesi e que usam bombas de gás que derrubam os inimigos só com o cheiro.

— Como sabe dessas coisas?

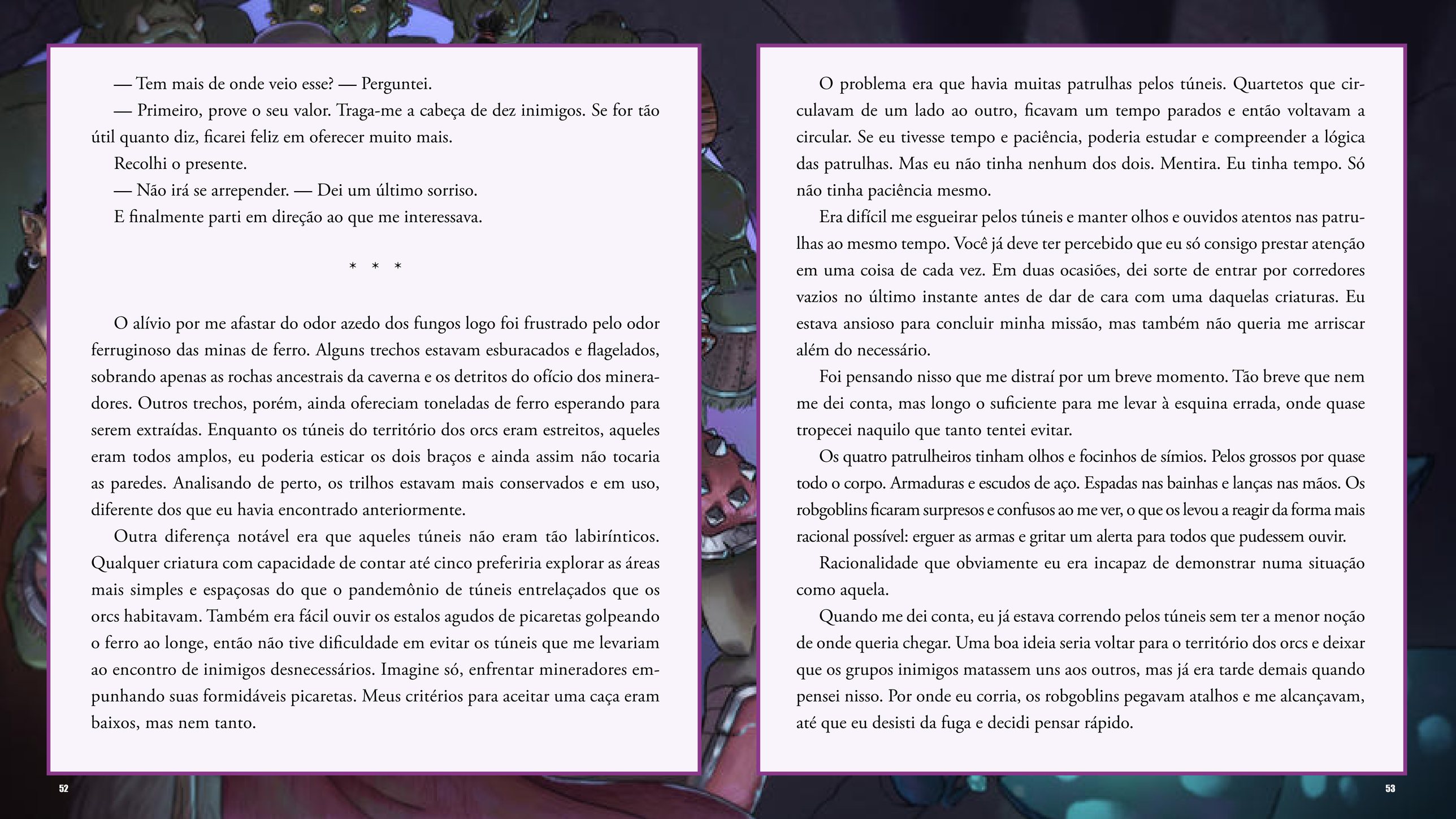
— Eu não estaria vivo se pulasse de cabeça em qualquer buraco sem saber aonde estou me enfiando, né? — Dei de ombros e ofereci um sorriso amistoso.

— Então é por isso que veio até mim? Quer as nossas… cartas na manga?

— Para usar contra os seus inimigos. Como eu disse, vocês só têm a ganhar comigo.

Fez-se silêncio por algum momento. Apenas o brilho esverdeado da pele e dos fungos indicava que o líder dos orcs ainda estava vivo. Se é que aquilo indicava vida.

Então os fungos voltaram a se entrelaçar e emitir o odor blasfemo. Entre nós dois, um caule se estendeu do chão, como um pequeno altar orgânico. Em sua base, um pote de cerâmica do tamanho do meu punho.



— Tem mais de onde veio esse? — Perguntei.

— Primeiro, prove o seu valor. Traga-me a cabeça de dez inimigos. Se for tão útil quanto diz, ficarei feliz em oferecer muito mais.

Recolhi o presente.

— Não irá se arrepender. — Dei um último sorriso.

E finalmente parti em direção ao que me interessava.

* * *

O alívio por me afastar do odor azedo dos fungos logo foi frustrado pelo odor ferruginoso das minas de ferro. Alguns trechos estavam esburacados e flagelados, sobrando apenas as rochas ancestrais da caverna e os detritos do ofício dos mineradores. Outros trechos, porém, ainda ofereciam toneladas de ferro esperando para serem extraídas. Enquanto os túneis do território dos orcs eram estreitos, aqueles eram todos amplos, eu poderia esticar os dois braços e ainda assim não tocaria as paredes. Analisando de perto, os trilhos estavam mais conservados e em uso, diferente dos que eu havia encontrado anteriormente.

Outra diferença notável era que aqueles túneis não eram tão labirínticos. Qualquer criatura com capacidade de contar até cinco preferiria explorar as áreas mais simples e espaçosas do que o pandemônio de túneis entrelaçados que os orcs habitavam. Também era fácil ouvir os estalos agudos de picaretas golpeando o ferro ao longe, então não tive dificuldade em evitar os túneis que me levariam ao encontro de inimigos desnecessários. Imagine só, enfrentar mineradores empunhando suas formidáveis picaretas. Meus critérios para aceitar uma caça eram baixos, mas nem tanto.

O problema era que havia muitas patrulhas pelos túneis. Quartetos que circulavam de um lado ao outro, ficavam um tempo parados e então voltavam a circular. Se eu tivesse tempo e paciência, poderia estudar e compreender a lógica das patrulhas. Mas eu não tinha nenhum dos dois. Mentira. Eu tinha tempo. Só não tinha paciência mesmo.

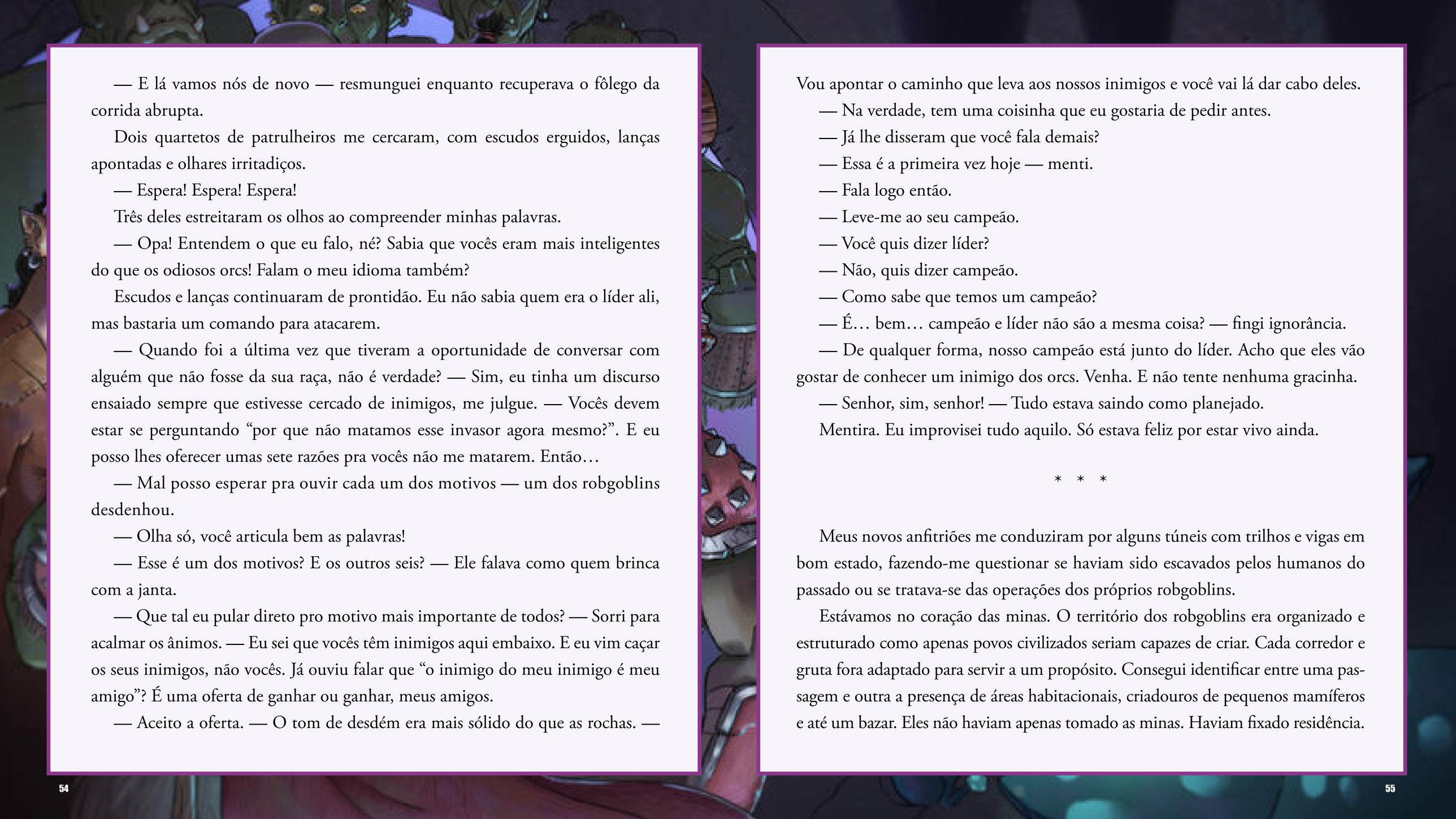
Era difícil me esgueirar pelos túneis e manter olhos e ouvidos atentos nas patrulhas ao mesmo tempo. Você já deve ter percebido que eu só consigo prestar atenção em uma coisa de cada vez. Em duas ocasiões, dei sorte de entrar por corredores vazios no último instante antes de dar de cara com uma daquelas criaturas. Eu estava ansioso para concluir minha missão, mas também não queria me arriscar além do necessário.

Foi pensando nisso que me distraí por um breve momento. Tão breve que nem me dei conta, mas longo o suficiente para me levar à esquina errada, onde quase tropecei naquilo que tanto tentei evitar.

Os quatro patrulheiros tinham olhos e focinhos de símios. Pelos grossos por quase todo o corpo. Armaduras e escudos de aço. Espadas nas bainhas e lanças nas mãos. Os robgoblins ficaram surpresos e confusos ao me ver, o que os levou a reagir da forma mais racional possível: erguer as armas e gritar um alerta para todos que pudessem ouvir.

Racionalidade que obviamente eu era incapaz de demonstrar numa situação como aquela.

Quando me dei conta, eu já estava correndo pelos túneis sem ter a menor noção de onde queria chegar. Uma boa ideia seria voltar para o território dos orcs e deixar que os grupos inimigos matassem uns aos outros, mas já era tarde demais quando pensei nisso. Por onde eu corria, os robgoblins pegavam atalhos e me alcançavam, até que eu desisti da fuga e decidi pensar rápido.



— E lá vamos nós de novo — resmunguei enquanto recuperava o fôlego da corrida abrupta.

Dois quartetos de patrulheiros me cercaram, com escudos erguidos, lanças apontadas e olhares irritadiços.

— Espera! Espera! Espera!

Três deles estreitaram os olhos ao compreender minhas palavras.

— Opa! Entendem o que eu falo, né? Sabia que vocês eram mais inteligentes do que os odiosos orcs! Falam o meu idioma também?

Escudos e lanças continuaram de prontidão. Eu não sabia quem era o líder ali, mas bastaria um comando para atacarem.

— Quando foi a última vez que tiveram a oportunidade de conversar com alguém que não fosse da sua raça, não é verdade? — Sim, eu tinha um discurso ensaiado sempre que estivesse cercado de inimigos, me julgue. — Vocês devem estar se perguntando "por que não matamos esse invasor agora mesmo?". E eu posso lhes oferecer umas sete razões pra vocês não me matarem. Então…

— Mal posso esperar pra ouvir cada um dos motivos — um dos robgoblins desdenhou.

— Olha só, você articula bem as palavras!

— Esse é um dos motivos? E os outros seis? — Ele falava como quem brinca com a janta.

— Que tal eu pular direto pro motivo mais importante de todos? — Sorri para acalmar os ânimos. — Eu sei que vocês têm inimigos aqui embaixo. E eu vim caçar os seus inimigos, não vocês. Já ouviu falar que "o inimigo do meu inimigo é meu amigo"? É uma oferta de ganhar ou ganhar, meus amigos.

— Aceito a oferta. — O tom de desdém era mais sólido do que as rochas. — Vou apontar o caminho que leva aos nossos inimigos e você vai lá dar cabo deles.

— Na verdade, tem uma coisinha que eu gostaria de pedir antes.

— Já lhe disseram que você fala demais?

— Essa é a primeira vez hoje — menti.

— Fala logo então.

— Leve-me ao seu campeão.

— Você quis dizer líder?

— Não, quis dizer campeão.

— Como sabe que temos um campeão?

— É… bem… campeão e líder não são a mesma coisa? — fingi ignorância.

— De qualquer forma, nosso campeão está junto do líder. Acho que eles vão gostar de conhecer um inimigo dos orcs. Venha. E não tente nenhuma gracinha.

— Senhor, sim, senhor! — Tudo estava saindo como planejado.

Mentira. Eu improvisei tudo aquilo. Só estava feliz por estar vivo ainda.

* * *

Meus novos anfitriões me conduziram por alguns túneis com trilhos e vigas em bom estado, fazendo-me questionar se haviam sido escavados pelos humanos do passado ou se tratava-se das operações dos próprios robgoblins.

Estávamos no coração das minas. O território dos robgoblins era organizado e estruturado como apenas povos civilizados seriam capazes de criar. Cada corredor e gruta fora adaptado para servir a um propósito. Consegui identificar entre uma passagem e outra a presença de áreas habitacionais, criadouros de pequenos mamíferos e até um bazar. Eles não haviam apenas tomado as minas. Haviam fixado residência.

Vi poucos robgoblins além de patrulheiros e mineradores pelo caminho, que não demonstraram opiniões ou sentimentos óbvios de imediato e eu também não tentei analisar suas expressões.

Encontrei o líder e o campeão num recinto que parecia misturar sala do trono e salão de guerra. Chão, paredes e teto foram mantidos em rocha bruta, afinal seria desperdício de esforços e recursos moldar todo o ambiente apenas por capricho ou conforto. Os únicos adereços eram escudos largos e robustos e a pele de dois animais, a de um urso de um lado e a de um lobo gigante do outro. A cadeira do líder era simples e de aço, porém espaçosa e acolchoada por peles de diversas bestas. A sua frente, uma mesa de madeira com mais de dez cadeiras distribuídas pelas laterais.

— Senhor, esse forasteiro se apresentou como inimigo dos orcs e solicitou uma audiência — o robgoblin que liderava a patrulha anunciou a minha chegada.

No trono, o líder dos robgoblins vestia uma armadura de placas sob medida e imponente, parecia até que o aço era uma extensão do seu corpo. Seus cabelos e pelos faciais eram todos grisalhos e seus olhos pareciam ao mesmo tempo aguçados e cansados. Era um comandante, um soldado que compensava sua idade avançada com experiência e perspicácia.

Na cadeira mais próxima ao trono, o campeão vestia uma loriga segmentada, uma armadura composta por placas pequenas e amarradas por tiras. Sua pelugem tinha tufos castanhos e ruivos misturados e seu olhar denunciava a ansiedade de quem não vê diferença entre sentar numa mesa ou ser trancafiado numa cela. Apoiada ao lado da sua cadeira, uma espada de duas mãos dentro da bainha de couro.

Os dois me estudaram da cabeça aos pés como se analisassem uma arma pela primeira vez.

— Saudações. — Na dúvida de como proceder, fiz uma reverência que pareceu não agradar e nem incomodar ninguém.

— O que quer? — O líder não fez rodeios.

— Sou um caçador de recompensas. Mercenário. Sicário. Chame como…

— Não perguntei quem você é. — Fui interrompido. — Perguntei o que quer.

— Ouvi dizer que existem recompensas por certas cabeças aqui nas minas.

— Não estou oferecendo recompensa nenhuma.

— Mas quer a cabeça dos seus inimigos, estou certo?

— Eu estaria mentindo se dissesse que está errado.

— Então queremos algo em comum, apenas com finalidades diferentes. Eu quero dinheiro e você quer a soberania.

— Quem disse que eu já não tenho soberania? — Suas palavras indicavam um desafio mais do que uma pergunta.

— Com certeza os orcs discordam. Nada que não possamos resolver… juntos.

— Suas palavras são vazias, forasteiro. Não tenho nada a lhe oferecer, tão pouco vou aceitar qualquer coisa vindo de você.

— E uma aposta?

Finalmente as expressões do líder e do campeão se alteraram entre hostilidade para interesse.

— Você é arrogante. Gosto disso. Qual seria a aposta?

— Pra vencer, você vai precisar da melhor carta na sua manga. Diga-me quem é o seu maior matador de orcs.

— Sou eu! — O campeão respondeu com ímpeto e imediatismo, antes que o líder tivesse tempo de qualquer reação.

— Pois eu aposto que consigo matar mais do que você.

O campeão escancarou a bocarra cheia de dentes tortos e gargalhou com gosto.

Em resposta, desembainhei minhas duas espadas, o que fez toda a patrulha apontar suas lanças para minhas costas e costelas, enquanto os dois robgoblins à mesa apenas aguardaram meus próximos movimentos. Em vez de me alertar, apenas depositei minhas armas na mesa à minha frente. Depois entreguei meu arco e aljava. Dois recipientes de cerâmica que carregava no cinto. E, por fim, o frasco que os orcs haviam me dado.

— Se você vencer a aposta, isso tudo vai ser seu — ofereci. — Se eu vencer, levo sua espada comigo.

O campeão se levantou e bateu com as mãos na mesa. Previsível.

— Desafio aceito! — Suas palavras mais pareceram um rosnado.

— Não entre no jogo dele — o líder interviu. — Se o forasteiro pediu a nossa carta na manga, é porque ele também tem as dele. Aposto que esse caçador de recompensas quer que você faça o serviço sujo para ele. No fim, mesmo perdendo, ele vai sair no lucro quando entregar as cabeças dos orcs pra seja lá quem tiver oferecido a recompensa.

— Não vou ficar de braços cruzados enquanto esse patife mata meus inimigos e pensa que consegue me vencer no meu próprio domínio — o campeão estava irredutível. — Que os povos fracos da superfície saibam que é melhor ficar longe das nossas minas.

— Então que seja. — O ancião no trono declarou sem disfarçar o tédio. — Dez soldados acompanharão vocês, como escolta e testemunha dessa aposta fútil. Se os dois morrerem, suas armas e armaduras ficarão comigo.

— Devia ter caçado orcs sozinho, forasteiro. — O campeão transbordava soberba. — Pois está prestes a passar pela maior humilhação de sua vida!

Ao ouvir a bravata, comecei a entender o tédio do líder.

* * *

— Vou começar pegando leve com você, forasteiro. Conheço um túnel onde teremos espaço pra lutar sem sermos surpreendidos pela retaguarda. — Sempre me achei tagarela, até conhecer aquele robgoblin. Ao menos eu conseguia falar de meia dúzia de assuntos diferentes, enquanto o fanfarrão só sabia falar do quanto era insuperável. Mas eu havia provocado aquela situação, então precisava aturar até o final.

— Diz pra mim, qual foi seu recorde de inimigos neutralizados num único dia? — Aproveitei para conhecer melhor meu mais novo amigo.

Eu estava começando a me familiarizar com os túneis e galerias das minas. Se um dia precisasse retornar, teria uma boa noção de onde pisar e onde não pisar. É claro que rezaria para nunca precisar botar o pé ali de novo.

— Cem.

— Você só falou o primeiro número que veio em mente.

Estávamos no limiar entre o território dos orcs e dos robgoblins, onde o ferro e os fungos dividiam o espaço de modo quase harmônico. Já fazia um tempo que não ouvíamos as picaretas dos mineradores, mas ainda não havíamos encontrado nenhuma patrulha rival.

— Está me chamando de mentiroso?

— Não acha que vamos acabar chamando a atenção dos orcs falando alto desse jeito?

Eu e o campeão andávamos lado a lado. Logo atrás, os dez soldados garantiam que não seríamos emboscados. Mas eu desconfiava que eles estavam mais interessados no meu pescoço do que em assistir a nossa aposta.

— Essa é a intenção. Quando eles vierem, nosso desafio começa.

— Como vamos ouvi-los, se ficarmos falando sem parar?

Como se estivessem me respondendo, ouvi os gritos e os passos. Sem demora, cerca de uma dúzia de orcs surgiu como uma manada tosca, brandindo suas armas rústicas e exibindo suas presas animalescas. Tive a impressão de ouvir a palavra "traidor" entre os brados de fúria.

— Que comece a contagem dos corpos! — Mais uma bravata do campeão, apesar de que essa até que foi criativa.

Como um lobo guiado pelos instintos, ele avançou contra os adversários, desembainhou sua espada de duas mãos e decapitou o primeiro infortunado com um golpe ágil e preciso.

— Um! — Ele estava levando a contagem muito a sério.

Em vez de acompanhá-lo, eu peguei um dos meus potes de cerâmica, acendi seu pavio e arremessei para trás, no meio dos robgoblins.

— Dez! — Gritei logo antes de ouvir a explosão da bomba, o tremor da caverna e os gemidos dolorosos dos idiotas.

Cercado de orcs, o campeão quis dar meia-volta, mas já não podia abrir qualquer brecha em sua guarda. Sua armadura o protegeu de vários golpes de clavas e lanças, permitindo-o se concentrar nos ataques. Cada movimento da sua lâmina era um braço ou um pescoço partido ao meio. Em poucos segundos, quase metade dos orcs já havia tombado, enquanto os sobreviventes se esforçavam para provocar arranhões e cortes superficiais no maldito.

Antes que o campeão terminasse o serviço e viesse vingar seus soldados, peguei o pote de cerâmica que havia ganhado do líder dos orcs e arremessei no chão, recuando para evitar a nuvem de fumaça verde que se espalhou pelo túnel.

Vi o robgoblin derrubar mais dois orcs. Em seguida, vi apenas as silhuetas do combate. Por fim, eu só conseguia ouvir o tilintar frenético das armas e armaduras, os grunhidos de esforço e dor e as tosses de quem não esperava ser engolido por uma bomba de gás sonífero.

Quando os ruídos cessaram, saquei minhas duas espadas por precaução. Antes mesmo de ter dúvidas sobre o desfecho do combate, um urro e uma silhueta surgiram de dentro da nuvem esverdeada. Cruzei minhas lâminas na altura do meu rosto e aparei a arma do robgoblin.

— A morte das armas será punida! — o campeão balbuciou.

A bomba de gás não era sonífera. Era alucinógena.

Chutei o estômago do meu inimigo, que cambaleou para trás, mas logo recuperou a firmeza nos pés e girou sua espada na horizontal, sem mirar qualquer ponto específico do meu corpo. Saltei para trás evitando o golpe, procurei uma abertura em sua guarda, mas ainda era muito arriscado contra-atacar.

— O peregrino era inconfidente! — Cada vez mais alheio à realidade.

Ele se esforçava para manter o controle dos seus olhos ferinos e sua espada de duas mãos. Quando tentei me aproximar, sua lâmina girou três vezes, sem precisão, mas com muito ímpeto. Eu só precisava cometer um descuido para ser partido ao meio.

— Sangue! — O campeão espumava.

— Cala a boca! — Chegava a ser irônico vindo de mim.

Irônico ou não, meu adversário olhou para as paredes e para o teto, como se não conseguisse identificar a origem da minha voz. Aproveitei a oportunidade,

estoquei com minhas duas lâminas ao mesmo tempo e consegui abrir um corte generoso em uma axila do fanfarrão.

Ele reagiu descrevendo um arco horizontal com sua arma, enquanto eu me agachei e raspei minhas espadas em suas botas metálicas, sem alcançar sua carne. Quando pensei em me levantar, recebi um chute no queixo, que me jogou para trás e me deixou quase tão zonzo quanto meu inimigo.

Abri os olhos e vi o campeão com sua espada erguida acima da cabeça, pronto para me dividir em dois.

— Mas que bosta!

Pensei que essas seriam minhas últimas palavras, mas meu inimigo deu meia-volta, como se tivesse ouvido minha voz pela retaguarda.

Levantei num salto e perfurei as costas do desgraçado com minhas duas espadas de uma vez só, arrancando-lhe um urro de dor e fúria. Ninguém sobreviveria com tantos órgãos vitais arruinados de uma vez.

Ao menos ninguém em sã consciência, pois aquele robgoblin alucinado ainda tentou me partir ao meio duas, três, quatro vezes, decidido a dedicar seus últimos esforços a tirar a minha vida.

— Deixa eu contar qual era a minha carta na manga.

Ele gritou numa mistura de susto e raiva.

— Eu só tinha uma única missão quando desci pra esse fim de mundo.

Ele gingou sua arma numa direção aleatória.

— Minha missão era você.

E encravei uma espada no pescoço e a outra no tórax do campeão robgoblin, que finalmente parou de se mexer.

Seu corpo caiu para um lado e sua arma caiu para o outro.

Meu único arrependimento era que ele não estava consciente para entender que fora derrotado.

* * *

— E foi assim que eu matei o campeão robgoblin. — Terminei de contar a história para o meu contratante.

O idoso fumava um cachimbo, degustando a fumaça e a história ao mesmo tempo.

Na parede do seu escritório, a espada de duas mãos do meu alvo.

Em meu cinto, uma algibeira recheada de moedas.

— Obrigado por ter vingado o meu neto. — Sua voz estava trêmula e seus olhos estavam embargados.

— Às ordens. — Meu sorriso só não era maior por respeito ao luto do meu contratante.

— Saiba que sempre terá a minha gratidão.

Antes que a conversa ficasse ainda mais sentimental, fiz uma reverência e me preparei para partir.

— Não precisa de gratidão, meu querido.

— Sim, compreendo. Afinal de contas, você é um caçador de recompensas. Você só precisa de um alvo e do pagamento. A propósito…

Ele depositou uma nova algibeira na mesa, que tilintou cheia de moedas.

— Pois bem… — Dessa vez, eu não consegui conter o sorriso de uma orelha à outra. — Agora só falta você me dizer qual é o próximo alvo.

OS PIORES DOS PIORES

O documentário *The 50 Worst Movies Ever Made* (*Os 50 Piores Filmes Já Feitos*), de 2004, feito por Dante J. Pugliese, lista as piores produções cinematográficas da história.

Mesmo considerando a experiência de Pugliese com documentários sobre filmografias, gêneros de filmes e assuntos relacionados, e ter usado como base a listagem feita pelos críticos e especialistas em cinema **Harry Medved** e **Randy Lowell**, afirmar de forma absoluta que os títulos mostrados são os piores já feitos carrega uma bela carga de coragem e convicção. Fazer algo assim sem critérios pode trazer uma influência muito forte do gosto e opinião pessoal dos realizadores.

E esta foi exatamente a maior reclamação quando o documentário foi lançado. Muita gente, entre críticos, fãs e estudiosos, apontou uma falta de critérios claros para a seleção, sendo que o selo de "filme ruim" era algo muito mais aleatório em alguns casos. O documentário cita filmes de vários gêneros (o terror é um dos mais presentes, o que não é lá grande surpresa), e inclui até mesmo algumas produções de estúdios famosos, com grande orçamento. Em alguns casos, filmes com baixíssima qualidade constam, enquanto outros aparecem porque fizeram pouco sucesso em bilheterias, trazendo um baita prejuízo para seus realizadores.

Mesmo nos dias de hoje, é muito difícil cravar um filme como "o pior de todos". Existem sites e canais que compilam listas e notas, até mesmo separando as classificações feitas por crítica e público, que são usados como referências em resenhas e artigos de cinema. Sites como Rotten Tomatoes, Metacritic e MRQE , além do famoso IMDB — embora este último tenha um foco maior nas informações da produção em geral.

A avaliação e determinação de critérios também é algo que pode gerar discussões longas e complicadas. Por exemplo, se um filme é feito propositalmente para parecer ruim, como uma forma de crítica ou paródia, se a baixa qualidade faz parte da intenção do cineasta ou apresentá-lo ao público, seria um "filme ruim"? Sendo ruim, ele não teria atingido seu objetivo e sido bem sucedido? E se um filme ruim em partes técnicas como roteiro, direção, fotografia etc. acabou, de alguma forma, agradando e cativando o público, que saiu satisfeito da sala de cinema, ele é ruim? Como um filme de terror com um orçamento baixo, que não assusta, mas é engraçado e diverte (existem vários exemplos assim...) a tal ponto de criar uma franquia, ele é ruim?

E quando um filme é considera sem qualidade pela crítica, mas aclamado pelo público? E o contrário, quando a crítica elogia imensamente uma produção, mas ela sequer é exibida em salas de cinema, indo direto para lançamentos tidos como menores, em DVD, blu-ray? E como ficam as produções mais recentes, feitas diretamente para VOD (vídeo on demand) e streaming?

Apesar de todas essas questões levantadas na época de seu lançamento (e depois), o documentário é muito divertido, não apenas por criticar produções pela sua falta de qualidade, mas pelo seu levantamento de títulos bizarros e poucos conhecidos, colocando-os ao lado de famosos fracassos cinematográficos, com comentários engraçados, irônicos, fatos e curiosidades desconhecidas. Além do mais, com os clips, resumos e informações, pode-se saber um pouco a respeito dos tais filmes, sem ter que assistí-los !

O documentário pode ser encontrado na íntegra no Youtube, disponiblizado extra-oficialmente por usuários da plataforma, e também consta no catálogo do serviço de streaming Prime Video, mas não está disponível ainda para a região do Brasil.

A listagem dos 50 filmes a seguir, de acordo com Randy Lowell e Harry Medved, está em ordem de ruindade (do menos ruinzinho até o pior de todos). Colocamos também a nota dada pelo público e crítica (quando ela existe), de acordo com o site Rotten Tomatoes, apenas como mais uma referência.

50. Glen ou Glenda? (Glen or Glenda?, 1953). Também lançando com o título *I Changed my Sex* (*Eu Mudei meu Sexo*) do infame diretor **Ed Wood**, que trata o tema da pior forma possível. Mal filmado, mal dirigido e... bem, mal tudo. **Rotten Tomatoes:** 36% crítica, 33% público.

49. Mesa of Lost Women (1953). Um cientista louco chamado Dr. Aranya quer fazer supermulheres e acaba criando mulheres-aranhas e anões. Parece coisa de vilão dos quadrinhos da Marvel, só que menos legal. **Rotten Tomatoes:** – crítica, 17% público.

48. Troll – O Mundo do Espanto (Troll, 1986). Um troll (que parece um goblin) busca um anel mágico que pode transformá-lo em humano, e vai parar em... San Francisco. **Rotten Tomatoes:** 30% crítica, 28% público.

47. Teenage Zombies (1959). Um grupo de adolescentes vai parar numa ilha habitada por uma cientista, seu gorila de estimação e um escravo zumbi. A coisa fica mais estranha quando a cientista quer fazer experiências para criar zumbis. **Rotten Tomatoes:** – crítica, 4% público.

46. The Fat Spy (1966). Um grupo de música adolescente vai parar numa ilha da costa da Flórida, com suas acompanhantes. Só que o dono da ilha manda seus capangas tirarem os jovens de lá, pois acredita que a fonte da juventude fica no local. **Rotten Tomatoes:** – crítica, 29% público.

45. Voodoo Woman (1957). Caçadores de tesouro estão atrás de um ídolo vudu de ouro de uma tribo africana, mas um cientista, que quer os poderes vudu para criar um ser indestrutível, atrapalha os planos deles, Inúmeros erros culturais e geográficos, além da péssima qualidade. **Rotten Tomatoes:** – crítica, 0% público.

44. Ishtar (1987). Dois cantores contratados para se apresentar num hotel no Marrocos acabam se envolvendo numa intriga internacional. Tinha tudo para dar certo: superprodução filmada em locais exóticos, com nomes como **Warren Beatty**, **Dustin Hoffman** e **Isabelle Adjani**, mas é considerado um dos piores fracassos da história, arrecadando 14 milhões de dólares, sendo que custou 55 milhões. **Rotten Tomatoes:** 37% crítica, 39% público.

43. Frankenstein contra o Mundo (Furankenshutain tai chitei kaijû Baragon, 1965). Uma criança selvagem, nascida do coração do monstro de Frankenstein, é levada para o Japão pelos nazistas durante a Segunda Guerra Mundial, cresce descontroladamente e se torna um monstro gigante, chamado de Frankestein. **Rotten Tomatoes:** – crítica, 55% público.

42. The Creeping Terror (1964). Monstro alienígena sai comendo pessoas de uma cidade do interior dos Estados Unidos e o xerife local enfrenta a ameaça. O diretor (e produtor, roteirista e etc) **A. J. Nelson** sumiu com o dinheiro que levantou da população local para fazer o filme. **Rotten Tomatoes:** – crítica, – público.

41. Papai Noel Conquista os Marcianos (Santa Claus Conquers the Martians, 1964). Os marcianos sequestram Papai Noel para que ele dê presentes para as crianças de Marte. Além da falta total de sentido, tudo é horrível. **Rotten Tomatoes:** 22% crítica, 27% público.

40. Howard, O Super-herói (Howard, the Duck, 1986). Vindo de outra dimensão, onde todos são animais antropomorfizados, Howard acaba na Terra e ajuda a impedir uma invasão interdimensional. Baseado no personagem dos quadrinhos da Marvel, foi uma dos maiores fracassos da carreira de **George Lucas**, produtor da bomba. Rotten Tomatoes: 13% crítica, 38% público.

39. They Saved Hitler's Brain (1968). Nazistas resgataram o cérebro de Adolf Hitler e o levaram para uma ilha tropical, para esperar o momento certo para ressuscitar o seu líder e o Terceiro Reich (seria Quarto?). **Rotten Tomatoes:** 0% crítica, 19% público.

38. Jones, o Faixa Preta (Black Belt Jones, 1968). Filha de dono de academia de caratê se recusa a vender o estabelecimento depois da morte de seu pai, causada pelos mafiosos que querem comprar o local. Entra em cena o Jones Faixa Preta do título, que defende a academia e luta contra os mafiosos. Filme que entrou na onda da *blackspoitation*, só para lucrar com o estilo, mas que acabou conseguindo uma grande quantidade de fãs. **Rotten Tomatoes:** – crítica, 70% público.

37. Quem Anda Cantando Nossas Mulheres (Greetings, 1968). Em Nova York, três amigos conversam a respeito de assuntos diversos, como a Guerra do Vietnã, o assassinato de **Kennedy** e outros. **Robert de Niro** teve seu primeiro papel creditado neste filme estranho de **Brian de Palma**. **Rotten Tomatoes:** 88% crítica, 41% público.

36. Crocodilo, a Fera Assassina (Il Fiume del Grande Caimano, 1968). Crocodilo gigante ataca um resort numa ilha tropical e os moradores locais acreditam que seja um deus animal enfurecido pela invasão de seu território. Não é o filme de crocodilo assassino que você está pensando, é outro, pior. **Rotten Tomatoes:** – crítica, 24% público.

35. Um Biruta na Casa do Espanto (Hillbillys in a Haunted House, 1967). Uma tentativa de comédia com músicos caipiras, casa assombrada e espiões. Nem a presença de **Lon Chaney Jr.** e **John Carradine** salvam esse troço. **Rotten Tomatoes:** – crítica, 15% público.

34. TNT Jackson (1974). blackspoitation com elementos filmes de artes marciais, com uma especialista em caratê, a TNT Jackson do título, procurando pelo assassino de seu irmão. Comete o pior erro em um filme de ação: é chato e sem ação. **Rotten Tomatoes:** – crítica, 17% público.

33. O Robô Alienígena (Robot Monster, 1953): Monstro alienígena, um gorila com um capacete espacial, quer acabar com a última família de humanos na Terra (desculpa esfarrapada pra ter pouca gente no filme). Clássico entre os filmes ruins, ficou famoso pela baixíssima qualidade e por Ro-Man, o monstro do título. **Rotten Tomatoes:** 36% crítica, 36% público.

32. O Incrível Homem que Derreteu (The Incredible Melting Man, 1977). Ao voltar de uma missão no espaço, um astronauta começa a sofrer estranhos efeitos e começa a "derreter", o que o torna um monstro assassino. O excelente maquiador **Rick Baker** foi o responsável por vários efeitos especiais caprichados, que não foram usados porque o ator **Alex Rebar** se recusou a usá-los. **Rotten Tomatoes:** 7% crítica, 24% público.

31. Pássaro de Fogo (Firebird 2015 AD, 1981). Num futuro alternativo (que teria acontecido há seis anos), a utilização de combustíveis como gasolina e a posse e utilização de automóveis foi proibida, exceto para uso governamental. Mas é claro que tem um pessoal desafiando o governo para poder andar por aí de carro. **Rotten Tomatoes**: – crítica, 44% público.

30. Dracula vs. Frankenstein (1971). O Conde Drácula encontra o último descendente do Dr. Frankenstein, que também é um cientista que faz experimentos estranhos com a ajuda do seu assistente Groton. Drácula revela que o verdadeiro monstro de Frankenstein está escondido num cemitério próximo e trabalha com o médico para ressuscitá-lo. O roteiro não faz sentido, os atores são péssimos e as maquiagens podem parecer tudo, menos Drácula e o monstro de Frankenstein. **Rotten Tomatoes:** 0% crítica, 24% público.

29. A Noiva do Monstro (Bride of the Monster, 1955). Outra pérola de Ed Wood, e último filme de **Bela Lugosi,** que já estava com problemas de saúde e esquecia ou trocava suas falas, que foram mantidas no filme pronto. Um cientista louco quer criar uma raça de superseres. Várias cenas usadas foram tiradas de arquivos e forçadas na trama. Apesar de tudo, é um filme admirado pelos fãs de Lugosi. **Rotten Tomatoes:** 50% crítica, 28% público.

28. Agora Você Não Escapa (Smokey and the Bandit Part 3, 1983). Segunda continuação de *Agarra-me se Puderes* (*Smokey and the Bandit*, 1977), com uma história fraca e participação ínfima dos protagonistas dos anteriores (no máximo fazem aparições rápidas). **Rotten Tomatoes:** 17% crítica, 18% público.

27. Xanadu (Xanadu, 1980). Musical com **Olivia Newton-John**, no papel de uma musa grega que vem à Terra para ajudar um artista. Um fracasso de público, mas com uma trilha sonora que ficou marcada e muitos fãs até hoje. **Rotten Tomatoes:** 29% crítica, 58% público.

26. Leonard – Parte 6 (Leonard Part 6, 1987). **Bill Cosby** é o agente secreto Leonard, que sai da sua aposentadoria para salvar o mundo dos planos de Medusa Johnson, uma gênia do mal. Não há filmes anteriores, apesar do "parte 6" no título (aparentemente, sem nenhuma razão). O filme é tão ruim, que boatos dizem que Bill Cosby comprou os direitos para evitar que fosse exibido. **Rotten Tomatoes:** 9% crítica, 20% público.

25. The Wild Women of Wongo (1958): Numa época pré-historica, ou numa floresta desconhecida, mulheres, homens e homens-macacos vivem em tribos separadas umas das outras. Quando um grupo descobre a existência dos outros, os homens-macacos atacam. Tem tanta coisa errada nesse filme que nem dá pra citar só uma. **Rotten Tomatoes:** – crítica, 19% público.

No mês que vem, conheça os 25 filmes restantes!

ROGERIO SALADINO

O guia definitivo da maior, mais importante e mais maluca campanha de *Tormenta Alpha*

Joias para Lamashtu

por Glauco Lessa
arte de Ricardo Mango

Muitos aqui nunca conheceram esta terra. Outros, como eu, lamentaram a perda como a de um ente querido, da mesma forma que vários ancestrais antes de nós.

Tamu-ra já morreu muitas vezes. Renasceu pelas mãos de povos muito antigos, mas não esquecidos; pelas mãos de irmãos estrangeiros, não menos honrados.

Foi criada por deuses, destruída pelo suicídio encarnado do universo. Mas sempre reconstruída por mortais. Por nós. Nós que, assim como Tamu-ra, somos esse breve encontro entre o que já não somos e o que ainda vamos ser.

Lutem por tudo que vocês já foram e não são mais. Por tudo que ainda não são, mas virão a ser. Morre-se e nasce-se a cada era, ano, mês, dia, instante.

Esta não é a morte verdadeira de Tamu-ra. Mas será ressurreição!

Ressurreição!

— Discurso de Zanshin Himekawa antes da batalha por Tamu-ra.

A epopeia que foi *Joias para Lamashtu* acabou só algumas semanas atrás. A mesa de *Tormenta Alpha,* narrada por Thiago Rosa e jogada por Camila Gamino, Carine Ribeiro, Rafael Pelluso e Ramon Mineiro — além de mim, é claro — começou sem grandes pretensões, como muitas das boas ideias. Terminou com o carinho do público e 44 episódios (disponíveis no YouTube!), mais de um ano depois.

Durante todo esse tempo, os espectadores pediram (bem) mais de uma vez pelas fichas dos protagonistas. Não era só para matar a curiosidade — os heróis são ótimos para uma campanha, tanto como NPCs mentores e aliados, quanto como personagens dos próprios jogadores! Apesar disso, essa campanha não foi feita só com os heróis. A *stream* não teria sido a mesma sem seus vários NPCs marcantes, cheios de trejeito e personalidade. É por isso que esta matéria traz as fichas de *todos* os principais personagens de *Joias para Lamashtu*!

Mas, antes, precisamos falar de uma Arton diferente. Um mundo fora do cânone, com suas próprias loucuras e infinitas possibilidades.

O "Joiasverso"

Batizado assim pelos fãs e fanfiqueiros de *Joias*, essa é a Arton onde a campanha não segue o cânone oficial. A princípio, o motivo disso era por se tratar de *Tormenta Alpha*, que permite mais exageros e possibilidades quase divinas. Depois, estar fora do cânone possibilitou uma liberdade criativa imensa para o mestre e para todos os jogadores. Deu todo o estilo que a *stream* ganhou, do início ao fim. É um produto de *Tormenta* bem diferente, apesar de familiar. Nessa Arton mais caricata, Benthos é muito poderoso, mas tem pouco traquejo social. Lin-Wu teve um filho com uma mortal tamuraniana. Glórienn é um pouco mais simpática com os elfos. E tudo, literalmente tudo, pode acontecer!

Esse é o Joiasverso. Aqui, os heróis podem alcançar importância cósmica e chamar a atenção dos deuses maiores. Podem se casar com um dragão-rei. Mudar os acontecimentos da linha do tempo. Evitar o inevitável e ainda serem felizes para sempre!

Um resumo

Se você nunca assistiu *Joias*, a maior recomendação é que assista. Mas se não se incomoda tanto com *spoilers* e quer ter uma ideia de como foi a história, aqui estão os acontecimentos mais relevantes. Por ter uma estrutura bem parecida com a de mangás *shounen* de luta, o grupo passou a se referir a partes específicas da campanha como "arcos".

Até por ter essa estrutura de arcos, há um post no blog da Jambô com uma seleção de abertura e encerramento para cada etapa da campanha. **Confere lá**!

Arco de Petrynia (Episódios 1–5)

Os personagens começam já com 12 pontos, verdadeiros heróis experientes. O começo marca o reencontro dos heróis depois de anos separados, agora em 1411, e não poderia ser em outro lugar: Smokestone!

Um dos primeiros e mais icônicos vilões, Ernesto, aparece logo no primeiro episódio. Mau que nem o pica-pau, mas completamente imbecil, é ele quem conta aos heróis sobre a existência de um culto a Lamashtu, e que ela quer todos os Rubis da Virtude.

Zanshin morre logo no primeiro confronto contra um enxame gigantesco de zumbis de ferro. Logo em seguida, Lin-Wu desce dos céus e revela que o tamuraniano é, na verdade, seu filho, meio mortal, meio deus. Ninguém sabia dessa informação, nem o próprio guerreiro. O grupo tem a ideia de procurar um antigo amigo, Primus Flameblade, para resolver o problema.

Ao encontrá-lo, Primus ressuscita Zanshin, mas precisa ficar sozinho em um forte e acaba morrendo — sua morte verdadeira. Os heróis vão até Trandia, onde vive sua mulher e seu bebê, Primus II, apenas para descobrir que tudo foi devastado pelos zumbis de ferro do culto. A esposa do paladino já está tomada e é morta pelo grupo por compaixão. O bebê segue com eles e depois é deixado em um templo de Marah.

Lamashtu sempre teve uma queda por joias, mas isso é novidade. Os heróis decidem impedir Ernesto e buscar os Rubis antes que o culto ponha as mãos neles.

Arco das Uivantes (Episódios 6–10)

Depois de derrotar Ernesto, os heróis encontram um papel com o paradeiro de outros Rubis. Sim, Ernesto realmente é muito estúpido. A decisão é começar pelas Montanhas Uivantes. Chegando lá, os aventureiros encontram um outro grupo de aventureiros: Meril, uma eiradaan, Laetitia, uma medusa caçadora, Paz, um monge de Khubar, e Edgar, um lutador — e ex da Prunna. Os heróis também descobrem que o Rubi já foi tomado por um terrível elfo mercenário que quer matá-los.

Mithanar tomou à força o Rubi de um dos guerreiros da aldeia local, usando-o para enfrentar os heróis, junto de outros membros do culto (incluindo um Ernesto revivido!). No fim, ele mata Laetitia e Edgar friamente. Os dois haviam acabado de se reencontrar e não tiveram chances nem de fazer as pazes e seguir em frente. Apenas Paz e Meril sobrevivem. O monge pede ajuda dos aventureiros para resolver um problema em sua terra natal; a eiradaan deixa o grupo, ressentida pelo pouco caso que tiveram com sua perda.

Sedrywen acaba por dar uma flechada decisiva no elfo, indo contra seu próprio código élfico. Prunna finaliza o assassino de seu ex-amante, aos prantos. Todos os outros inimigos são mortos.

Arco de Khubar (Episódios 11–14)

O pedido de ajuda de Paz e as anotações de Ernesto levam os heróis a uma ilhota em Khubar, onde há mais um Rubi. Chegando lá, eles descobrem que o Rubi já foi encontrado por um antigo cavaleiro do corvo.

O cavaleiro é conhecido como Uriel, e junto de seu amado, Kadaj, planeja juntar todos os Rubis para chamar a atenção dos deuses maiores e, assim, fazê-los lutarem contra a Tormenta. Só tem um pequeno detalhe: os Rubis não possuem mais vínculo com os deuses desde *Holy Avenger*. Sem saber disso, Uriel mata e comete todo tipo de atrocidade em nome do plano.

Mesmo depois que Prunna tenta avisá-lo de que o plano é falho, o cavaleiro usa Morte Estelar em vários membros da ilha, inclusive o Escolhido de Benthos, um mero adolescente. Furioso, Benthos surge do fundo do mar, sem saber que Uriel preparava uma Morte Estelar especialmente para isso. Prunna, mais rápida, usa Labirinto para salvar Benthos, levando-o para outra dimensão.

Os heróis conseguem se preparar melhor e, com a ajuda dos nativos da ilha, derrotam Uriel. Kadaj se rende

e explica que nunca quis seguir o plano megalomaníaco, mas amava Uriel e não podia deixá-lo. É tomado como prisioneiro pelos guerreiros da ilha.

Prunna e Benthos consumam uma tórrida noite de amor à beira do mar.

Arco de Galrasia (Episódios 15–20)

Depois de um breve período de calmaria e agora na escala Sugoi, os heróis percebem que os Rubis da Virtude que haviam reunido foram roubados por Meril. Antes de partir, a eiradaan comentou que pretendia ir para Galrasia — então é para lá que eles vão!

Em Galrasia, Zanshin encontra uma aldeia de dragoas samurais e descobre que nasceu no mundo perdido, fruto da união do Deus da Honra com uma tamuraniana náufraga. A samurai ensinou os modos de Tamu-ra a algumas dragoas, que desde então vivem um sincretismo de seus costumes antigos com os valores honrados do Império de Jade. A guerreira até escolheu reencarnar como dragoa-caçadora para continuar seu legado. Kuraiga explica que foi assim que se vinculou a Zanshin: escondeu-se dentro de seu corpo ainda bebê para fugir dos mandos e desmandos de Galron.

Os heróis primeiro enfrentam a Divina Serpente, que estava ameaçando a existência da aldeia de dragoas-samurais. Depois, vão para a Torre da Morte encontrar Galron e Meril. A eiradaan conta seu plano: recriar Lenórienn em Galrasia, só que com elfos mortos-vivos. Galron a apoia e enfrenta o grupo também. Um Edgar desenterrado e parcialmente reanimado com os Rubis da Virtude é posto diante de Prunna, para tripudiar ainda mais de seu sofrimento. No fim, a meia-dríade se vê obrigada a dar um fim à vida do antigo amado, mas os dois fazem as pazes que mereciam.

Durante a despedida da ilha, os heróis descobrem que o tempo passou diferente dentro da Torre da Morte: agora estão em 1412. Glórienn faz uma breve aparição e agradece a Sedrywen por ter impedido os planos de Meril. Isso só estreita ainda mais os laços da elfa com sua deusa. Notando que os riscos estão cada vez maiores, Zanshin decide confessar seu amor secreto para Sedrywen de uma vez, mas ela não retribui imediatamente.

Arco de Nova Ghondriann (episódios 21–26)

Depois de tudo resolvido em Galrasia, uma dragoa drogadora avisa Prunna de sua gravidez. Em um primeiro momento, ela não acredita e até duvida que Benthos, um dragão-rei, possa amá-la de verdade. Tudo isso rapidamente se prova verdadeiro: o filho e o amor. Enki nasce muito antes do previsto, e os heróis se estabelecem no reino submerso do rei dos dragões marinhos. Prunna batiza o filho meio-dragão de Enki.

A partir dali, as anotações de Ernesto apontam que há um Rubi em Nova Ghondriann. Lá, Mu reencontra Lamartine, um antigo amigo dos tempos de magibol na Academia Arcana. Vai acontecer um torneio do esporte, patrocinado por um excêntrico lorde tamuraniano, Mikazuki. Os heróis percebem na hora que se trata de um cultista, provavelmente o líder de todos eles!

As partidas de magibol acontecem tranquilamente, até que o lorde perde a paciência e dá sequência a seu plano: transforma todos no estádio em zumbis e parte para matar os heróis de uma vez por todas. Em meio ao caos e desespero, uma fenda no espaço-tempo se abre. De lá, vem um homem de armadura completa e azul, elmo fechado. É o Enki do futuro!

Junto dos heróis, o cavaleiro da Ordem dos Libertadores de Valkaria extermina os inimigos, vários deles reanimados de forma vil (Mithanar, Uriel...). Os heróis sobrevivem, e a linha do tempo segue outro rumo. Depois de passar por isso tudo, Sedrywen percebe que ama verdadeiramente Zanshin, e os dois começam seu romance.

Arco de Arton (Episódios 27–38)

Agora salvos do próprio destino, os heróis precisam reunir forças para derrotar Mikazuki e impedir seu plano de matar o Imperador Tekametsu e destruir Tamu-ra. Por isso mesmo, este é o arco mais longo.

Os aventureiros revisitam Smokestone, as Uivantes, Khubar, Galrasia... reunindo antigos amigos e potenciais aliados de ocasião. Durante esse período, Probos, servos extraplanares de Khalmyr, perseguem Enki por ter violado a linha do tempo. O grupo hesita em dar essa informação para as pessoas, mas logo percebe que não há grandes consequências. Durante as viagens, Mu descobre que sua mãe vidente, a mesma que havia profetizado seu futuro renegado, está trabalhando com Mikazuki. Os heróis enfrentam uma série de filhos de Lamashtu, demônios cruéis e poderosos, enquanto viajam por Arton.

Depois de tudo isso, Kadaj, agora namorado de Paz e perdoado por seu envolvimento nos crimes de Uriel, pede aos heróis que salvem seus antigos companheiros da ordem em Lamnor. Os aventureiros prontamente aceitam, lidando com tropas da Aliança Negra e até um filho semideus de Ragnar! Salvos, os cavaleiros do corvo resolvem ajudar em Tamu-ra. No fim, às forças reunidas temos: os pistoleiros de Smokestone, samurais da família Himekawa, a Ordem dos Libertadores, as dragoas-samurais, os cavaleiros do corvo, o exército de Benthos e uma revoada de dragões vermelhos.

Arco de Tamu-ra (Episódios 39–44)

Com apoio e preparados, os heróis e seus exércitos partem para a ação. Invadem o castelo voador de Mikazuki e lá encontram Souma Himekawa, o irmão mais velho de Zanshin dado como morto, na verdade transformado em vampiro e controlado pelo vilão. Depois de derrotar todos os quatro dragões generais, Zanshin consegue pedir para que Thyatis (ou em sua cultura, Hyaku-nen) intervenha e conceda a seu irmão a segunda chance que não teve.

Soma revive, livre das amarras de seu antigo senhor, e passa para o lado dos heróis. Conta que a essa altura, Lamashtu já está enfrentando Tekametsu na capital. O grupo, então, parte para lá, apenas para descobrir que o Imperador já foi morto pela rainha-demônio. Não resta opção a não ser enfrentar Mikazuki, suas tropas e Lamashtu, mas o lorde faz uma revelação surpreendente: todo esse tempo, o verdadeiro Mikazuki estava morto há muito tempo, substituído por Aretuza, a outra ex da Prunna!

Aretuza revela que tudo isso estava orquestrado desde o começo e que não tinha relação com rancor ou ciúmes — ela era uma clériga de Sszzaas atrás da maior das traições. Nunca amou Prunna, nunca se importou. Nunca lamentou de verdade quando foi deixada para trás!

Para impedir Lamashtu, que havia acabado de matar Enki em sua frente, Prunna se vê obrigada a conjurar Morte Estelar, apagando uma estrela do céu para sempre. A partir daí, os aventureiros lutam com esperança pelo futuro e despespero pelas suas vidas até o fim. Aretuza é derrotada. Tamu-ra está salva.

O Imperador Tekametsu é revivido, agradecendo profundamente a todos os heróis. Todos se despedem de Enki, que não pode mais ficar em Arton. No entanto, Tekametsu lhe oferece abrigo em Sora, onde começa namoro com Silvana, uma alma do mundo de Lin-Wu.

O tempo passa, e Benthos decide casar com Prunna em Sora, junto de Zanshin e Sedrywen (agora grávida da pequena Makoto!), onde encontram o Enki do futuro uma última vez. Prunna se torna rainha do reino submerso, e Sedrywen entra para a família nobre dos Himekawa, vivendo em Tamu-ra com Zanshin dali em diante. Mu perde todo o dinheiro no jogo, visita Venomia (por quê?) e aí decide sossegar um pouco: pega Primus II, filho do seu amigo falecido, e arranja uma casa para criá-lo.

Personagens

Joias para Lamashtu apresentou muitos personagens icônicos além dos protagonistas, ao longo de todos os 44 episódios. Aqui você vê os mais importantes!

Enki 58S

Enki nasceu em 1412, mas outro Enki veio do futuro para impedir a morte dos heróis. O último viveu e cresceu em uma Arton pior, não conheceu nem o pai nem a mãe, tendo sido criado pela cuidadora Rosetta, na Pondsmânia.

Ao chegar ao presente, o libertador pôde finalmente conhecer os pais e seus amigos, tornando-se ele mesmo um companheiro de todos. No entanto, por violar as leis do espaço-tempo, foi muito perseguido por uma legião de Probos, seres do mundo de Khalmyr. Acabou encontrando a paz e o sossego como refugiado em Sora, por todo o heroísmo demonstrado.

Enki é sempre uma pessoa bem humorada, com certa fraqueza para bebidas, mas guarda para si muitas memórias dolorosas. A sua pior dor é pelas lembranças que não pôde ter.

F5, H5, R9, A5 PdF1; 75 PVs, 45 PMs.

Kits: Libertador de Valkaria (Autoconfiança, Explodir o Poder, Inspirar Bravura.

Vantagens: Dragão, Poder Oculto, Pontos de Vida Extras x3, Resistência a Magia, Armadura Suprema, Herói Defensor, Técnica de Luta (Reino Animal, Defesa Agressiva), Superação, Imortal III.

Desvantagens: Código de Honra (de Valkaria, dos Dragões), Ponto Fraco (descuidado), Procurado.

Itens mágicos: Escama de Dragão Marinho (5 PEs), Espada de Aço-Rubi (50 PEs) e Escudo de Valkaria (30 PEs).

Mu 51S

Charlie nasceu em uma vila nos confins do Reinado. Quando ganhou idade, teve que passar pelo rito de passagem da vila, uma leitura do futuro. A vidente, sua própria mãe, viu que o menino não tinha porvir: os deuses não tinham nada de especial preparado para ele. Então o rapaz decidiu que faria seu próprio destino.

Mudou seu nome para Mu e passou a se aventurar, levando uma vida intensa de aventuras até encontrar seus amigos. Mu possui forte aversão a tradições e a conformidades sociais. Para ele, a vida é uma folha em branco, na qual é possível escrever qualquer coisa — os deuses que se virem!

F5, H5, R5, A5, PdF0; 25 PVs, 63 PMs.

Kits: Desafiador (Força de um tufão), Jogador de Magibol (Ginga) e Mestre de Mahou-jutsu (Mahou-jutsu); Senhor do Elemento (Ar; Teleporte Elemental).

Vantagens: Humano (variante: Idiomas), Energia Extra, Magia Elemental, Pontos de Magia x2, Ataque Múltiplo, Telepatia, Elementalista do Ar, Ataque Combinado, GRUNTS! (Tripulação pirata), Equilíbrio de Energia.

Desvantagens: Código de Honra (dos Heróis).

Perícias: Idiomas, Lábia, Magibol.

Magias Preferidas: Ardil, Força Mágica, Pequenos Desejos, Aumento de Dano Superior, Ataque Vorpal, Relâmpago Explosivo, Voo.

Tatuagem Mística do Paz. Mu recebe FA+2 em todos os ataques.

Escudo de Sir Primus Flameblade (15 PEs): Mu recebe A+1 e pode usar Toque de Energia (fogo) uma vez ao dia.

A Amizade (15 PEs): A simbólica espada de Mu, feita de adamante. Mu obtém acertos críticos com resultados 4, 5 ou 6 no dado.

Terror de Lamashtu (130 PEs): Uma espada brutal. Mu tem F+5, e a vítima deve passar em um teste de R+1, caso contrário congela instantaneamente.

Outros itens mágicos: Escama de Dragão Azul (5 PEs), Presa da Serpente Marinha (5 PEs), Joia do Ar (5 PEs).

Prunna 53S

Prunna é uma meia-dríade filha de uma bela cerejeira no bairro de Ni-Tamura, em Valkaria. Desde sempre, com grande espírito aventureiro, lançou-se no mundo, cantando suas músicas pelo Reinado. Isso a levou a conhecer Mu; os dois aplicavam golpes em ricaços, verdadeiros vigaristas de bom coração. Depois de uma decepção amorosa com seus dois amantes ao mesmo tempo (sim, dois: Edgar e Aretuza), Prunna passou a cantar baladas tristes e sofridas.

Conforme se acertou com seu passado, a barda conseguiu abrir seu coração a um novo amor: Benthos, o dragão-rei dos mares. Extremamente passional, Prunna ama genuinamente todos aqueles que considera amigos, capaz de fazer os maiores sacrifícios por eles.

F0, H5, R7, A2, PdF0; 35 PVs, 129 PMs.

Kits: Barda (completo); Arquibarda (Arquimago, mas renomeado para a personagem. Escolhida da Deusa, Fonte de Magia, Novo Fôlego)

Vantagens: Meia-dríade, Escolhida dos Deuses (Kallyadranoch), Pontos de Magia Extra x3, Arcano, Contramágica, Magia Extrema, Centelha Divina, Aptidão Mágica, Técnica de Luta (Reino Animal).

Desvantagens: Má Fama, Protegido Indefeso (Enki do presente).

Perícias: Arte e Manipulação.

Magias Preferidas: Labirinto, Marcha de Batalha, Aumento de Dano Superior, Desejo, Ressurreição, todas as formas de Contramágica.

Itens Mágicos: Coroa do Rei dos Mares (15 PEs), Bordão do Tempo (15 PEs), Tridente do Reino Submerso (100 PEs, concede F+5).

Sedrywen 46S

Sedrywen viu Lenórienn cair diante de seus olhos. Viu sua deusa dar as costas a ela e seus iguais mais de uma vez. Mesmo assim, manteve-se fiel. Tentava ajudar outros elfos, reerguer o que havia restado de sua cultura. Até que desistiu.

Em Lenórienn, antes do fim, a elfa cantava nos coros eclesiásticos, sempre muito próxima de sua mãe. Depois da queda e com o tempo impiedoso, Sedrywen cedeu. Perdeu sua fé. Percebeu como os deuses podiam ser falhos e mesquinhos. Passou a tingir seu cabelo lilás de preto, apesar de as raízes teimarem em aparecer. Deixou de se olhar no espelho.

Ao longo de *Joias*, Sedrywen se reconectou com Glórienn — até literalmente. Fez as pazes com seus ressentimentos, perdoou o que podia ser perdoado e deixou de remoer o que não podia ser mudado. Atingiu a plenitude élfica.

F0, H10, R5, A4, PdF3; 25 PVs, 54 PMs.

Kits: Arqueira (completo); Guerreira Veloz (Ataque Massivo, Metabolismo Acelerado, Ataque Surpresa)

Vantagens: Elfa, Filha de Lenórienn, Tiro Múltiplo, Ataque Especial, Cura, Pontos de Magia Extras x2, Imortal II, Técnica de Luta (Gingado, Explosão de Velocidade), Poder Oculto, Regeneração.

Desvantagens: Código de Honra (dos Heróis, da Honestidade e de Glórienn: nunca atacar ou fazer mal a outros elfos).

Perícias: Arte (Canto), Medicina (Primeiros Socorros), Conhecimento (Teologia).

Elfa Eleita. Sedrywen é capaz de dobrar um dos bônus ganhos por ser elfa.

Tatuagem Mística do Paz. Sedrywen recebe FA e FD +1.

Itens mágicos: Escama de Dragão Marinho (5 PEs), Armadura de Mitral (10 PEs), Arco Axiomático (15 PEs).

Zanshin 43S

Nascido da família nobre dos Himekawa, o tamuraniano não sabia sua verdadeira origem até morrer. Seus pais de criação eram seus tios de sangue, enquanto seu pai era Lin-Wu e sua mãe, uma tamuraniana valorosa. Zanshin sempre tentou seguir os princípios de sua terra natal, mas enquanto se aventurava por Arton, aprendeu outros valores tão importantes quanto.

Desde seu nascimento, Zanshin foi acompanhado por Kuraiga, um demônio das sombras. Apenas depois de muitos anos e boa vontade do samurai, os dois puderam se entender e se tornarem melhores amigos. Depois de sua morte e ressurreição, se tornou um devoto de Thyatis, conhecido em Tamu-ra como Hyaku-nen.

F6, H3, R4, A3, PdF2; 60 PVs, 60 PMs.

Kits: Mestre de Iaijutsu (Estilo da Garça, Saque de Iaijutsu); Arauto da Perseverança (Arauto da Força renomeado para o personagem: Golpe Irrefreável).

Vantagens: Humano Semideus (Lin-Wu), Obstinação, Ataque Especial III (Poderoso), Patrono (Tamu-ra), Golpe Final, Aceleração, Ataque Múltiplo, Parceiro (Kuraiga, já contabilizado), Fusão (Mushin, ver adiante), Pontos de Vida Extras, Pontos de Magia Extras, Imortal III, Técnica de Luta (Combo!, C-c-combo Breaker!, Saque Rápido, Peito Aberto), Área de Batalha (Mu — não o personagem, o nome da dimensão para onde ele é capaz de ir!).

Desvantagens: Ponto Fraco (guarda aberta), Código de Honra (do Combate, da Redenção e da Gratidão).

Tatuagem Mística do Paz: Zanshin recebe FA+2.

Itens mágicos: Escama de Dragão Marinho (5 PEs), Dente de Sabre (8 PEs), Armadura de Mitral Escorregadia (15 PEs).

Kuraiga 24S

Este antigo demônio das sombras estava cansado da Torre da Morte, mas não tinha coragem para fugir. Quando uma mulher deu à luz a uma criança em meio à escuridão, Kuraiga aproveitou para escapar de vez.

Durante todos os anos que passou dentro de Zanshin, Kuraiga foi um estorvo. O tamuraniano acreditava que se tratava de um kami malicioso, ou até de alguma maldição dada por outro deus rival de Lin-Wu. No fim das contas, Kuraiga lidou com sua covardia e se sacrificou para salvar Sedrywen, o amor da vida de Zanshin. Por conta disso, Lin-Wu veio de Sora e lhe concedeu uma reencarnação como um ser mais digno: um demônio celestial guerreiro de Sora.

F4, H5, R4, A2, PdF2; 20 PVs, 30 PMs.

Vantagens: Oni, Xamã, Pontos de Magia Extras, Parceiro (Zanshin), Fusão (Mushin).

Desvantagens: Modelo Especial.

Magias Preferidas: Lança-Chamas Negras, Cegueira.

Itens mágicos: Tetsubo (20 PEs).

Mushin (Fusão) 75Ki

Por terem passado tanto tempo juntos, mas agora amigos, Zanshin e Kuraiga podem se fundir para assumir uma forma poderosíssima. Nessa forma, o corpo humano de Zanshin ganha cabelo e uma mecha roxa de Kuraiga. O estilo de lutar lembra a malemolência e sagacidade do demônio, e suas frases costumam complementar umas às outras em um mesmo raciocínio.

F10, H5, R8, A5, PdF2; 100 PVs, 100 PMs.

De resto, todas as habilidades da ficha do Zanshin e do Kuraiga se acumulam.

Coadjuvantes recorrentes

Estes foram os coadjuvantes mais recorrentes durante a campanha de *Joias para Lamashtu*, servindo como ótimos NPCs na sua mesa!

Alasie 6N

Essa jovem adolescente cresceu no ambiente inóspito e desolado das Montanhas Uivantes, em uma tribo que oferecia armas perigosíssimas para crianças treinarem. Seu rito de passagem era derrotar algum monstro terrível, e graças aos heróis, ela não precisou passar por isso (embora acredite que derrotou a temível fera). Agora se tornou aprendiz de arco de Sedrywen.

F1, H2, R1, A1, PdF1; 5 PVs, 5 PMs.

Edgar 21N

O antigo amor de Prunna. Quando a meia-dríade dividiu suas paixões entre Edgar e Aretuza, e os dois descobriram, o lutador não ficou nada feliz. A princípio, tiveram dificuldade de se reconciliar. Edgar acabava sendo insensível ou perdia o tato, apesar de querer o bem de sua ex. Meril, sua atual namorada, acabou usando seu cadáver para distrair os heróis.

F3, H3, R3, A2, PdF0; 15 PVs, 15 PMs.

Kits: Swashbuckler (completo), Guerreiro Peregrino (completo).

Vantagens: Quebrar Tijolos, Defesa do Tigre, Técnica de Luta (Ataque Forte, Ataque Violento, Defesa Agressiva, Kiai, Reino Animal, Um Contra Todos), Esperteza.

Desvantagens: Código de Honra (dos Heróis, do Combate).

Perícias: Esportes.

Kadaj 32N

O ex-cavaleiro do corvo é dotado de uma genialidade capaz de criar um artefato que detecta os Rubis da Virtude! A princípio, inimigo dos heróis por estar ao lado de Uriel, Kadaj se tornou um poderoso aliado, reencontrando o amor com o monge Paz.

F2, H5, R4, A5, PdF2; 20 PVs, 20 PMs.

Kits: Cavaleiro do Corvo, Guerreiro, Pistoleiro.

Vantagens: Invisibilidade, Olhos Especiais, Tiro Carregável, Genialidade.

Desvantagens: Insano, Invulnerabilidade.

Perícias: Crime, Máquinas.

Itens mágicos: Pistola-Wakizashi da Última Chance (20 PEs, como a Pistola original, mas também conta para F), Coldre Inquieto (10 PEs).

Paz 15N

O monge khubariano sempre foi sucinto nas palavras e corajoso nas ações. Conheceu os aventureiros no Arco das Uivantes, mas viria a pedir ajuda para lidar com Uriel em sua terra natal. Depois disso, para demonstrar gratidão, se comprometeu com a guerra em Tamu-ra.

F3, H3, R3, A3, PdF3; 15 PVs, 15 PMs.

Kits: Monge (Ataque Múltiplo Aprimorado, Grito de Kiai).

Vantagens: Ataque Múltiplo, Telepatia, Tatuagens Místicas (FD+3), Técnica de Luta (Defesa Aprimorada, Voadora).

Desvantagens: Código de Honra (dos Heróis, da Honestidade, da Gratidão, do Combate).

Sir Primus I Flameblade 13N

Este paladino de Thyatis originalmente fazia parte dos heróis, tendo se aventurado com eles várias vezes, mas não pôde comparecer ao reencontro em Smokestone. Estava ocupado protegendo Trandia da ameaça dos cultistas de Lamashtu. Infelizmente, sofreu sua morte verdadeira em dever, mas na sua mesa, pode ser um poderoso aliado.

F2, H2, R3, A4, PdF0; 15 PVs, 15 PMs.

Kits: Paladino de Thyatis (Dom da Ressurreição, Morte Verdadeira).

Vantagens: Paladino.

Desvantagens: Código de Honra (dos Heróis, da Honestidade, de Thyatis).

Magias: Cura Mágica, Ressurreição.

Itens mágicos: Escudo de Sir Primus Flameblade (como descrito na ficha do Mu, 15 PEs).

Souma Himekawa 94S

O irmão mais velho de Zanshin, filho de seus pais adotivos, morreu anos atrás enquanto tentava enfrentar a Tormenta. Transformado em vampiro contra a sua vontade, o tamuraniano foi obrigado a servir Aretuza em seu plano maligno. Derrotado e liberto pelos heróis, ganhou uma segunda chance de Thyatis e lutou pela salvação de Tamu-ra.

F7, H12, R8, A8, PdF7; 80 PVs, 80 PMs.

Vantagens: Ataque Múltiplo, Escudo, Teleporte, Pontos de Magia Extras x2, Magia Negra, Magia Extrema, Especialista, Elementalista (Magia Negra), Técnica de Luta (Aparar, Ataque Debilitante, Ataque Oportuno, Combo!, Finta, Saque Rápido), Pontos de Vida Extras x4.

Desvantagens: Código de Honra (do Combate, da Gratidão, dos Heróis).

Regeneração Divina. Souma regenera 16 PV ou 8 PM no começo do seu turno.

Espada e Magia. Como uma ação, Souma pode atacar e lançar uma magia.

Magias Preferidas: Roubo de Magia, Fome de Megalokk, Arpão, Ardil.

Itens mágicos: Armadura negra de adamante (oferece forticação leve, 35 PEs) e Espada negra de adamante (oferece F+5; 120 PEs)

Inimigos

Joias para Lamashtu teve muitos vilões icônicos, mas muitos deles já saíram em outras edição da *Dragão Brasil*! Mithanar, o vilão do arco das Uivantes, saiu na DB 157. Os zumbis fúngicos são da adaptação de *The Last of Us* dessa mesma edição. Já Uriel, o vilão do arco de Khubar, é a ficha de Sephiroth da DB 156!

Aqui estão as fichas que faltavam!

Aretuza (falso Shogo Mikazuki) 277Ki

Durante a maior parte da campanha, os heróis achavam que precisavam derrotar Shogo Mikazuki, um lorde tamuraniano poderoso e influente. Na verdade, todo esse tempo se tratava de Aretuza, uma ex da Prunna. Diferente do que todos pensavam, Aretuza não conduzia seu plano por rancor da meia-dríade — sua decepção e tristeza no término foi tudo um engodo! Aretuza queria apenas alcançar a traição máxima, que os heróis estavam condenados a impedir.

No fim, foi derrotada com muito esforço, mas pode ser a vilã da sua campanha em escala Sugoi!

F10, H30, R10, A10, PdF10; 100 PVs, 100 PMs.

Kits: shinobi (completo), mestre de mahou-jutsu (mahou-jutsu).

Vantagens: Técnica de Luta (Golpe de Saque, Saque Rápido, Saque Pronto, Duas Armas, Combo!, Ataque Oportuno), Iaidô, Magia Negra, Aceleração, Invisibilidade, Ataque Múltiplo, Pontos de Magia Extras x5, Separação, Contramágica, Pontos de Vida Extras x5, Tiro Múltiplo, Magia Extrema, Magia Irresistível III, Metamagia, Genialidade, Memória Expandida, Sentidos Especiais (todos), Boa Fama, Telepatia.

Desvantagens: Devoção (Sszzaas), Ponto Fraco (orgulhosa).

Perícias: Crime, Manipulação.

Magias preferidas: Todas as preferidas da Prunna e Roubo de Vida, Reflexos, Controle de Mortos-vivos, Ataque com espada demoníaca. (qualquer resultado acima de 1 com sua katana demoníaca é um crítico, e se a vítima falhar em um teste de R em um crítico, fica envenenada).

Itens mágicos: Katana demoníaca afiada e de adamante de F+5 (130 PEs).

Ernesto 25N

Este homem é o cultista mais estúpido e incompetente de todos os tempos. Mas serviu para provar que a ignorância pode ser a raiz de toda a maldade do ser humano.

F0, H3, R2, A5, PdF0; 10 PVs, 10 PMs.

Kits: Cultista do Mal (Bênção das trevas).

Vantagens: Magia Negra.

Desvantagens: Devoção (servir Lamashtu).

Perícias: Crime.

Itens mágicos: Manto da Invulnerabilidade (130 PEs).

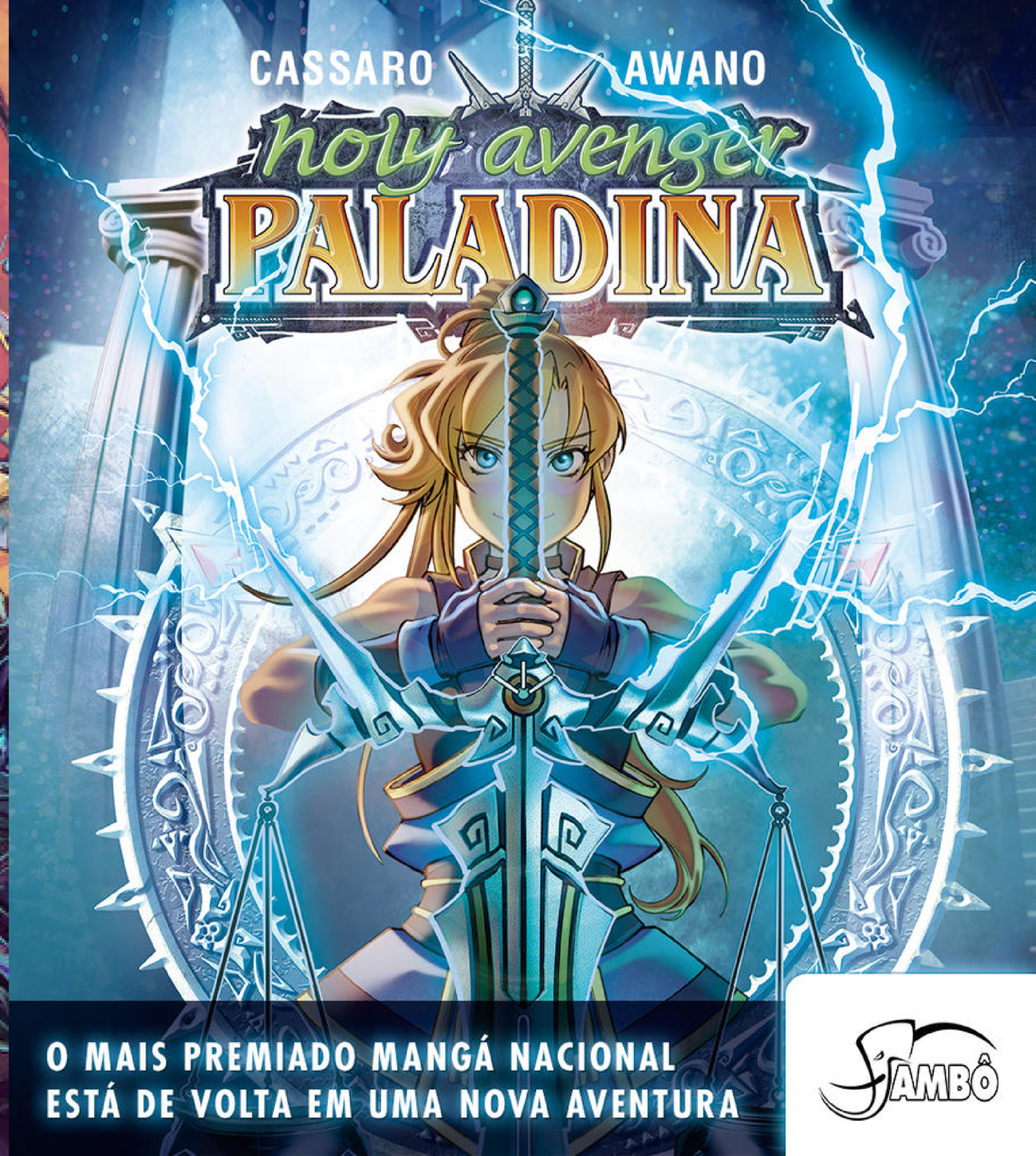
Meril 22N

A meia-eiradaan começou como uma potencial aliada dos heróis, mas tinha seus próprios planos: reerguer Lenórienn, mesmo que os elfos triunfassem como mortos-vivos. No fim, foi impedida pelos heróis, que ganharam a gratidão de Glórienn, a deusa menor da perfeição e dos elfos.

F2, H5, R2, A5, PdF2; 10 PVs, 36 PMs.

Vantagens: Meio-Eiradaan, Pontos de Magia Extras x2.

Magias: Rajada de Força, Mata-Dragão.



Mecânicas para estímulos negativos e positivos em sistemas de RPG

Desonra pra tua vaca!

Não, este não é *mais um* texto sobre honra. Já se falou o bastante sobre isso, seja aqui na *Dragão Brasil* ou em livros como *Império de Jade*. Sobre isso, basta saber que ela não é exclusiva de jogos com temática oriental — nem os samurai históricos eram tão honrados quanto certas representações contemporâneas fazem parecer, nem a noção de honra era exclusiva a eles. Qualquer um que tenha visto *Game of Thrones* sabe que um cavaleiro medieval pode ser tão rígido e duro com sua própria definição de honra quanto um samurai.

Na verdade, "honra" é um valor muito associado com certos tipos de regimes hierárquicos, geralmente (mas não sempre) com caráter monárquico. Por isso, é muito comum que sistemas de RPG de fantasia que re-imaginam sociedades passadas — da Europa ao Japão medievais — tenham regras e mecânicas para representá-la, que podem ser tão simples quanto a desvantagem Código de Honra de *3D&T*, ou tão complexas e cheias de pormenores quanto o atributo Honra de *Império de Jade*.

Há alguns paradigmas comuns de como lidar com o tema, e outros que poderiam ser melhor aproveitados. Vamos pensar um pouco sobre eles.

Estímulo negativo X positivo

A maioria das mecânicas de Honra que encontramos em muitos jogos envolvem aquilo que chamamos de estímulo *negativo*: você não é incentivado a agir de determinada maneira, mas *forçado* a agir assim para *não* sofrer uma consequência.

A honra geralmente vem na forma de um código de conduta, uma série de ações que o personagem deve fazer, ou de restrições, ações que ele *não* pode fazer. Embora represente bem o que o conceito quer explorar, na prática se torna também um elemento um pouco frustrante — parece que, na verdade, nós estamos diminuindo a agência e a liberdade dos jogadores de agirem como quiserem.

Certas teses e estudos em psicologia, pedagogia e outras áreas cabeçudas destacam os benefícios de se fazer o oposto, ou seja, de dar um estímulo *positivo*. Em outras palavras, no lugar de punir os jogadores quando agem de forma errada, poderíamos beneficiá-los quando agem da forma correta.

A vantagem é que, no lugar do sentimento de frustração de ser impedido de agir, recebemos uma gratificação por termos *escolhido* agir daquela maneira. Com isso, desenvolvemos a vontade de fazer isso mais vezes.

Mutantes & Honrados

Um sistema que gosto bastante que explora a lógica do estímulo positivo é *Mutantes & Malfeitores*. Nele, há a regra das **complicações**, que não afetam diretamente a mecânica da ficha de personagem, mas servem para criar oportunidades de interpretação e situações de conflito durante as aventuras.

Diversas condições que, em outros jogos, são desvantagens, em M&M seriam representadas por complicações: não apenas códigos de honra, mas também devoções, protegidos indefesos, mesmo alguns tipos de insanidade.

Em jogo, as complicações nunca forçam o jogador a agir de determinada maneira caso isso lhe traga problemas. No entanto, caso ele seja prejudicado de alguma forma devido a uma das suas complicações, recebe 1 Ponto Heróico, que permite receber vantagens e benefícios de jogo no futuro.

Por exemplo, vamos comparar com *3D&T*, outro jogo da casa. Digamos que você tenha um personagem que siga o Código de Honra dos Heróis. Você invadiu a fortaleza do vilão e, no meio do caminho para enfrentá-lo, encontra um grupo de prisioneiros. Você pode libertá-los — na verdade, o seu código de honra diz que você *deve* fazê-lo — mas isso também trará problemas, pois alertará os guardas e acabará com o elemento surpresa do ataque. O que você faz?

Em *3D&T*, onde prevalece o estímulo negativo, você é obrigado a libertá-lo, ou, por violar o seu código de honra, receberá menos PEs ao final da aventura. Grande estímulo ao heroísmo e a fazer a coisa certa!

Se estivermos jogando *M&M*, no entanto, ao aceitar a complicação de seguir o código de honra e libertar os prisioneiros, mesmo com as dificuldades que isso trará, você ganha um Ponto Heróico, que poderá ser usado na própria batalha contra o grande vilão. Agora sim, há um benefício palpável: o próprio fato de ter libertado os prisioneiros o ajudará a vencer!

Mudar de um modelo para o outro é tão simples quanto, no lugar de tirar um ponto quando o personagem faz algo errado, conceder um ponto quando ele faz algo certo. Em *3D&T*, no lugar de penalizar em 1 PE o personagem que quebra o Código de Honra, você pode dar 1 PE bônus quando ele segue o código, mesmo que isso o prejudique.

Isso é aplicável a outros sistemas também. *Tormenta20*, por exemplo, também possui um Código de Honra como uma característica restritiva para personagens Cavaleiros. No lugar de penalizar quando ele é descumprido, o mestre poderia optar por premiá-lo quando você decide cumpri-lo , talvez com PM extras, por exemplo.

Quânticos de Jade

Império de Jade é outro jogo que explora a ideia de honra e códigos de conduta, mas bagunça um pouco as noções estabelecidas acima. Podemos dizer que ele consegue fazer um estímulo **quântico**: é negativo e positivo ao mesmo tempo!

O atributo Honra possui um valor flutuante, que pode aumentar ou diminuir de acordo com as atitudes do personagem. Tenha uma atitude desonrada, e você receberá uma penalidade no atributo; uma atitude honrada, por outro lado, lhe dará pontos extras. E ter pontos em Honra faz bastante diferença, uma vez que há muitas mecânicas no jogo que giram ao redor dela. Há jutsus que podem ter efeitos melhores

Samurais: Honrados, mas calma lá!

com uma Honra alta, ou serem mais eficientes usados *contra* inimigos de Honra baixa. Certas classes, como Samurai, também possuem habilidades poderosas que são restritas a personagens com valores de Honra específicos.

De maneira geral, você quer manter a sua Honra em um certo patamar — e isso requer tanto que você tenha as atitudes corretas (um estímulo positivo) como que você não tenha as atitudes erradas (um estímulo negativo).

Hoje sim!

Ao lidar com estímulos positivos, o importante é lembrar que eles servem para incentivar a proatividade dos jogadores. Você quer dizer menos "não" e mais "sim" para as suas propostas de ação.

Não há nada de errado em basear um jogo ou sistema em estímulos negativos. Eles podem ser desafiadores, há jogadores que gostam das dificuldades que eles trazem, e se divertem navegando entre códigos de conduta e restrições de ação. Além disso, também podem trazer dilemas éticos e morais cuja resolução em jogo pode tornar a experiência toda mais significativa.

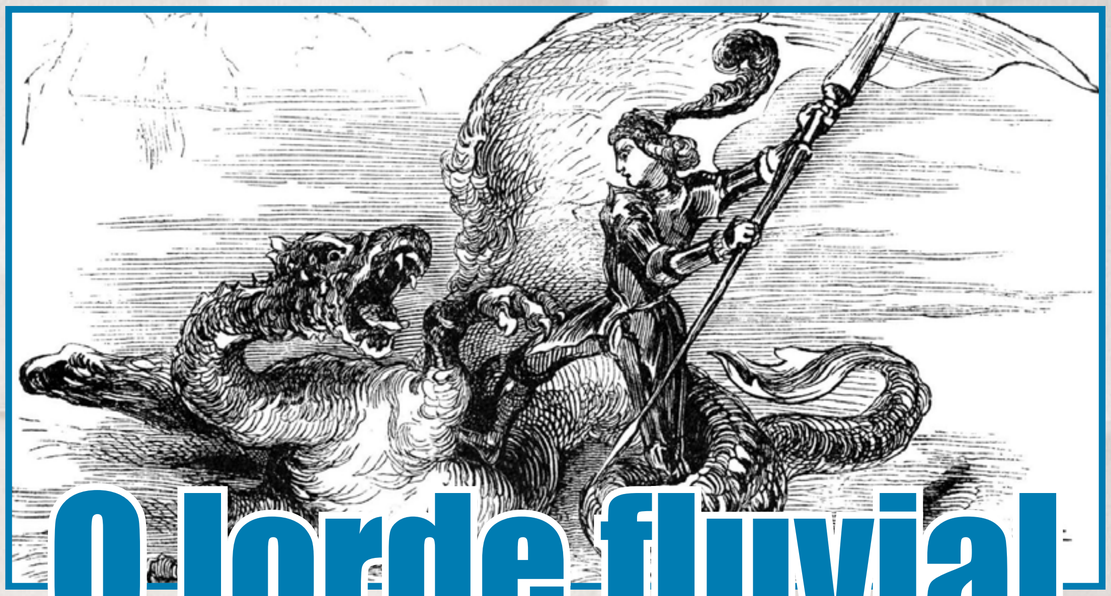
Mas lidar com estímulos positivos também traz vantagens diferentes. Há a sensação de agência sobre o personagem, e de ser estimulado pelas suas próprias escolhas. O jogo todo se torna mais propositivo e aberto, e, com os benefícios recebidos, mais dinâmico.

Como sempre, no RPG, não existe uma resposta certa ou errada. Há contextos em que o estímulo negativo é proeminente, e faz mais sentido; mas há outros tantas em que poderia ser trocado por um estímulo positivo, e o resultado talvez fosse muito mais interessante.

Cabe a cada mestre, e a cada grupo, experimentar e descobrir o que funciona melhor para si.

BRUNO SCHLATTER

DUNGEONS & DRAGONS®
CRÔNICAS DE DRAGONLANCE
DUNGEONS & DRAGONS®
DRAGÕES DO CREPÚSCULO DO OUTONO
MARGARET WEIS & TRACY HICKMAN
Trilogia completa em versão física ou digital | jamboeditora.com.br



O lorde fluvial

Esta mini-aventura está disponível para uso em RPGs de fantasia — *Dragon Age, Tormenta20* e outros sistemas que comportem o gênero. É uma estrutura de história sem regras, para ser expandida e adaptada conforme as necessidades do seu grupo. *O lorde fluvial* pode ser jogada como aventura avulsa ou parte de uma campanha.

A dama desaparecida

Os heróis foram convocados pelo lorde de um vale. Por suas terras corre um rio rodeado de vilarejos. Enquanto viajam, avistam uma construção ao longe. Parece ser um castelo, mas quando finalmente se aproximam, percebem se tratar de uma represa. Escadarias de mármore e calçamentos de paralelepípedos a contornam. Há também a estátua de um cavaleiro no topo dela. Está empalando um dragão com sua lança e porta escudo, contendo um brasão com flores e montes.

Os heróis são convidados a subir a represa e levados a um suntuoso túnel, que começa na beira do lago formado por ela. O túnel é um palácio subterrâneo, com corredores inundados, navegado por gôndolas. A sua arquitetura lembra covis escavados por monstros. Os heróis são conduzidos até um jardim, alimentado por cristais mágicos. Há várias plantas e um laboratório, onde o lorde local passa o tempo como boticário. Ele é um mago e demonstra ser capaz de ler mentes dentro do palácio!

O lorde apresenta a história do lugar enquanto conduz todos para um banquete: o fundador do seu clã foi um cavaleiro lendário. Esse homem tinha seu castelo nas montanhas e, um dia, foi conclamado pelos camponeses do vale. Devia vencer o dragão vivendo na caverna do rio, deter o grande mal. O cavaleiro veio e matou a fera. Em troca, haviam prometido a ele a posse das terras da região, mas depois da besta ser vencida, voltaram atrás na oferta. Os camponeses chamaram a atenção para o fato de o dragão ser uma criatura da água. Portanto, argumentaram, não cabia ao cavaleiro a posse das terras, e sim a do rio... O lorde ri e observa: eram uns ingênuos. O rio alimentava as fazendas do vale e, de posse dele, o cavaleiro passou a controlar a água e cobrar impostos daquela gente ingrata.

Durante o banquete, o lorde revela porque estão ali. A sua filha é uma dama guerreira. Trabalhava coletando taxas dos vilarejos da região e aplicando leis. Diferente dos demais membros da sua família, sempre foi benquista pelo povo por ser justa. Apesar disso, jamais retornou de uma aldeia distante do vale. Soldados enviados para localizá-la não voltaram. O lorde deseja contratar os heróis para encontrá-la. Em troca, oferece ouro e títulos.

— Têm minha palavra. A palavra de um nobre!

Aqui há dragões

Os heróis chegam até a tal aldeia, onde são recebidos pelos habitantes com medo e desconfiança. O lugarejo conta com casas, tavernas, rodas d'água e uma praça com uma capela dedicada a divindades benignas — veneradas pelo cavaleiro das lendas. O testemunho de todos os moradores coincide: a dama nunca chegou à aldeia.

Os moradores mentem. Sua versão contradiz relatos ouvidos em vilarejos pelo caminho e, além disso, buscas pela dama nos ermos do vale foram infrutíferas. Seja através de persuasão ou intimidação, os heróis obtém a verdade. A dama foi levada por uma passagem secreta, debaixo do altar da capela. Os aldeões sabem: ali fica o verdadeiro templo! É dedicado ao culto do antigo dragão que vivia no rio. Na realidade, de acordo com a crença local, o dragão era uma divindade guardiã. O cavaleiro, um conquistador estrangeiro, vindo para impor sua crença aos povos do vale, tidos como hereges.

Os heróis não têm dificuldade em encontrar a passagem e deparam-se com um ritual. No centro do subterrâneo há um imenso osso. Nele está amarrada a dama, em transe, vestida somente com uma roupa acolchoada. O líder do culto é um humano com feições de lagarto. Está terminando seu discurso e brada em dracônico: *"Finalmente, teremos justiça..."*. Saca um punhal e parece pronto a realizar o sacrifício. Além dele, há outros clérigos no templo. Os heróis podem enfrentá-los, mas a dama acorda e interrompe o combate. Ela revela ter se juntado ao culto por vontade própria, após terem mostrado a ela a verdadeira história do vale!

O culto é um levante de rebeldes. Querem destronar seu pai, trazer independência à região. O ritual exige gotas de sangue. Transforma quem passa por ele em "meio-dragão". A dama estava amarrada, anestesiada e sem armadura, pois a metamorfose é dolorida. Através dos poderes concedidos pela transformação, os rebeldes pretendem conquistar o palácio além da represa. Os heróis são convidados a se juntar ao motim. E participar do ritual, se assim desejarem.

Armar uma cilada para o lorde não interessa aos rebeldes, devido à capacidade dele de ler mentes dentro do palácio. Se os heróis se juntarem ao levante, devem enfrentar os guardas da represa e da entrada do túnel, navegar com uma gôndola pelos corredores, enfrentando embarcações de soldados, até chegar à sala do trono — protegida por cavaleiros. O lorde não está na sala. Fugiu por um túnel secreto, no início do ataque. Depois, partiu rumo ao castelo da família, nas montanhas. Deixou para trás muitos tesouros e os heróis recebem parte dos espólios. Se algum deles investigar o palácio, e passar nos testes adequados, percebe: o lorde levou seu laboratório.

Os heróis podem partir imediatamente e perseguir o lorde em meio aos montes. No entanto, os habitantes do lugar são leais ao nobre, e é preciso uma sequência de testes difíceis para alcançá-lo, antes que ele chegue ao castelo. Se tiverem mais de três falhas, os heróis encontram a fortificação, todavia, está abandonada. Descobrem, tarde demais: o lorde nunca foi para lá.

Na verdade, o pérfido mago rumou para a nascente do rio. Executou um plano de vingança. Envenenou o povo do vale com uma toxina letal para pessoa comuns e capaz de sequelar mesmo o herói mais poderoso. Meio-dragões são imunes à toxina, mas o lorde prefere condenar todo o domínio a entregá-lo para traidores.

Que governem sobre os mortos!

DAVIDE DI BENEDETTO

CHEFE DE FASE

por Thiago Rosa

OMNI MAN

Antes, um aviso: seria impossível fazer essa matéria sem spoilers tanto da animação quanto do quadrinho de *Invencível*. Estejam comunicados. Um dos conceitos mais explorados nos quadrinhos do século 21 tem sido "Superman, só que mau." Algumas histórias muito interessantes surgiram a partir dessa ideia de ver o Homem do Amanhã através de um prisma diferente. A própria DC flertou com a ideia na série animada *Liga da Justiça* e no videogame *Injustice: Gods Among Us*. O conceito chegou até mesmo aos cinemas com *Brightburn — Filho das Trevas*. Uma das primeiras e mais impressionantes versões desse conceito, porém, é o Omni Man dos quadrinhos de *Invencível* (confira a resenha nessa edição) por Robert Kirkman.

Omni Man é a alcunha de super-herói assumida por Nolan, um enviado do planeta Viltrum, para proteger a humanidade usando as habilidades sobre-humanas de seu povo. Para se encaixar melhor entre os humanos, assumiu o sobrenome Grayson e passou a escrever livros de viagens; é muito fácil visitar qualquer lugar no mundo quando você pode voar mais rápido que qualquer avião, afinal de contas.

Um pai de família

A família Grayson passaria facilmente por qualquer outra. Morando nos subúrbios de Chicago, Nolan Grayson é um escritor de sucesso moderado enquanto Debbie Grayson é corretora de imóveis. Seu filho, Mark, é estudante de ensino médio e ocupa o tempo com seus amigos e um emprego de meio período. Nolan mantém sua identidade como Omni Man um segredo e espera ansiosamente que seu filho demonstre os mesmos poderes que ele tem.

Quando Mark desenvolve seus poderes, Nolan o treina no uso deles e na atuação como super-herói. Ao mesmo tempo, o brutal assassinato dos Guardiões do Globo causa uma mudança nas dinâmicas de poder da comunidade de super-heróis. Enquanto o culpado não é encontrado, Nolan aproveita sua vida cotidiana com o que parece ser um afinco renovado.

Caem as máscaras

Quando as investigações encurralam Nolan, a verdade é revelada: Omni Man é responsável pelo assassinato dos Guardiões do Globo. Mark é a única pessoa com poder suficiente para enfrentar o pai, mas ainda assim não tem a menor chance contra a experiência e brutalidade do viltrumita.

Durante o combate, ele revela a verdade sobre Viltrum: com a população muito reduzida, o Império Viltrumita começou a enviar oficiais para que dominassem planetas individualmente. Com extrema longevidade, Nolan encara as décadas que passou na Terra como um piscar de olhos e decide convencer Mark a ajudá-lo, e a jurar lealdade a Viltrum. Quando percebe que o amor do filho é genuíno, porém, Omni Man não consegue matá-lo ou conquistar o planeta. Ele voa para fora da Terra, rumo aos confins do espaço, agora um inimigo jurado tanto de seu planeta natal quanto daquele que adotou como casa por tantos anos.

Usando Omni Man

Dificilmente um personagem com o nível de poder e importância de Omni Man pode ser inserido numa campanha em andamento de forma orgânica. Dentro do universo de *Invencível*, Nolan ocupava um lugar equivalente ao do Superman antes de sua crise. Existem duas formas simples de contornar essa situação e aproveitá-lo para uma campanha de super-heróis.

No caso de uma campanha que não seja concentrada nos Estados Unidos (por exemplo, ambientada no Brasil), pode-se considerar que Omni Man é mais um herói local que global. Afinal de contas, se os Guardiões do Globo são todos americanos, parece que são tão globais quanto a World Series de beisebol. Assim sendo, a série pode se desenrolar paralelamente à campanha até o momento do *crossover* desejado.

Uma outra possibilidade é que Nolan, ao voar para longe da Terra, acabe transportado para outra dimensão. Numa realidade alternativa, ele pode estar interessado

em estabelecer uma nova vida pacata, descobrir se existe um Viltrum nesse universo ou apenas dedicado a conquistar o mundo como forma de extravasar a raiva.

De uma forma ou de outra, assim que um ser com tanto poder for identificado pelos personagens da campanha, isso servirá como uma grande mudança. Caso esteja usando o Universo Cinematográfico Marvel (*Dragão Brasil* 131) ou outro cenário sem uso de escalas de poder, em *3D&T*, considere manter Nolan como Ningen.

M&M — NP 15

Habilidades: For 20, Vig 20, Agi 10, Des 10, Lut 10, Int 2, Pro 2, Pre 4.

Vantagens: Ação em Movimento, Agarrar Aprimorado, Ataque Dominó, Ataque Imprudente, Ataque Poderoso, Avaliação, Destemido, Interpor-se, Tolerância Maior.

Perícias: Atletismo +25 (10), Enganação +15 (11), Especialidade: escritor +10 (8), Furtividade +10 (8), Intimidação +15 (11), Intuição +10 (8), Percepção +10 (8), Persuasão +10 (6), Tecnologia +10 (8), Tratamento +10 (8), Veículos +10 (8).

Poderes:

Fisiologia Viltrumita (51 pontos)

Imunidade 11 (envelhecimento, suporte vital), Proteção Impenetrável 10, Voo 15.

Ataque: Iniciativa +10, desarmado +10 corpo-a-corpo, dano 20, arremesso +10 à distância, dano pela arma.

Defesa: Esquiva +10, Fortitude +20, Aparar +10, Resistência +20, Vontade +10.

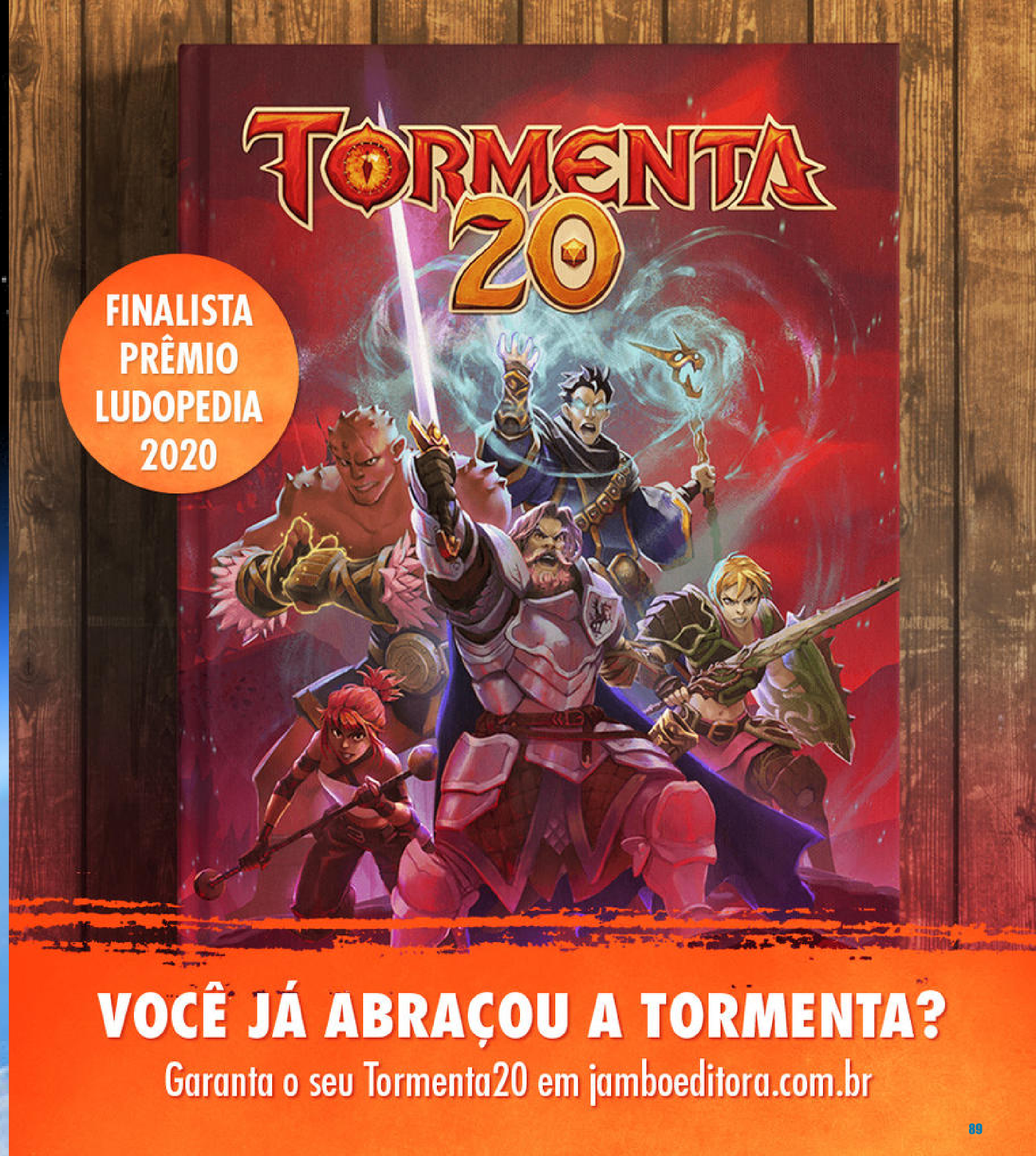
Total: Habilidades 156 + Vantagens 9 + Perícias 42 + Defesas 2 + Poderes 51 = 260.

3D&T — 26S

Características: F6 (esmagamento), H4, R6, A6, PdF3; 50 PVs, 30 PMs.

Vantagens: Aceleração, Pontos de Vida Extras x2, Voo.

Desvantagens: Má Fama, Procurado.



GLORIOSOS DIÁRIOS

Esta coluna resume os episódios de *Fim dos Tempos*, uma campanha oficial de *Tormenta20*, com o mestre Leonel Caldela e os jogadores Tácio Schaeppi, Katiucha Barcellos, Guilherme Dei Svaldi, Karen Soarele e Rex. As aventuras são jogadas às quintas-feiras, às 20h, na Twitch da Jambô Editora.

O Templo do Vácuo, parte 4

"Às vezes, caio em tentação e encho este pergaminho de lirismos, mas a verdade é que não tomamos tantos cuidados antes de descer ao segundo andar do Templo do Vácuo.

Investigamos rapidamente uma sala adjacente àquela onde estávamos. Abrimos um baú e fomos atingidos por uma substância peçonhenta. Todavia, ela logo se diluiu, sem maiores danos. Ficamos indecisos.

Seguir explorando o primeiro nível do labirinto ou avançar para o inferior?

O gladiador Rexthor, ainda assombrado por memórias alheias, visões — e uma espécie de sexto sentido, após adentrar o espaço de masmorra — teve uma premonição. Havia outros cômodos a serem desvelados. A serpenteante e serelepe barda Kiki, contudo, estava determinada a encontrar sua mãe, Kizadrinni Odello.

Kizadrinni era uma sábia pesquisadora. E pesquisadores delimitam seus objetos de estudo. Não saem por aí simplesmente tentando descobrir algo em um encontro aleatório... Kiki tinha certeza. Sua mãe havia avançado e, por isso, nós também seguimos em frente. Ou melhor, para baixo.

Descemos pela longa escada se projetando da passagem secreta na cabeça esculpida, encontrada anteriormente por nós. A descida trouxe inquietude, pois além das trevas constantes, cortadas apenas pela luz do lampião, a descensão se prolongou e prolongou. Não sei por quanto tempo. Ao fim dela, meu faro foi invadido por um cheiro característico. Umidade.

Chegamos ao segundo andar e encontramos o pavimento inundado. Devíamos ter nos preparado melhor. Logo enfrentamos mais um desafio letal.

A ameba gigante se aproximou nadando pela penumbra. Um monstro não muito diferente da aberração esmeralda encontrada no primeiro andar. Esta, contudo, mostrou-se capaz de projetar poderosos tentáculos gelatinosos. O toque da gosma ardia e um crânio descarnado flutuando em seu corpo atestava o quão corrosiva era.

Eu e Kiki quase fomos tragados, aprisionados pelos pseudópodes. Nem mesmo as provocações do nosso paladino forjado em ferro e fogo, Ignis Crae, puderam deter o avanço da criatura. Por um momento, pensei que veria a amada Kiki imergir no ácido e se dissolver. Felizmente, Rexthor, com seus músculos prodigiosos, saltou e, num duelo de força, conseguiu nos arrancar do puxão para nos trazer de volta à segurança.

Só vencemos devido à astúcia de Aylarianna Purpúrea. A fada arcanista, usando feitiços ilusórios, convenceu homens-peixe, aquartelados em um cômodo vizinho, a investir contra a ameba gigante. Os humanoides o fizeram usando tridentes e garras, com mordidas furiosas e suicidas contra o fluído corrosivo. Enquanto batíamos em retirada, Ignis tentou convencer estes novos aliados temporários a recuarem também.

Eles o ignoraram e continuaram a investida..."

"Conseguimos nos trancafiar no que parece ter sido uma espécie de sala dedicada ao estudo. Nela, encontramos tabuletas com representações arcaicas e bastante atípicas dos deuses do Panteão. Acredito, só a mente inventiva de um gnomo poderia representar, por exemplo, o deus-fênix da profecia e ressurreição, Thyatis, como a mão de um morto-vivo abandonado seu túmulo! Se Ignis, devoto do deus, se ofendeu com isso, nada disse.

Nesse lugar, fatigados, e apesar da onipresente inundação, resolvemos montar acampamento. Passar uma noite de descanso em meio às entranhas fundas do templo."

O Templo do Vácuo, parte 5

"Após algumas horas dentro das entranhas da terra e cercados de água, resolvemos seguir. Devidamente curados, passamos à próxima sala. Era outro cômodo alagado, obstruído por uma pilha medonha de lixo e entulho. Não lembro qual foi o primeiro de nós a perceber o monstro. Bicos recurvos e cristas, muitas cabeças, espreitando para o bote como uma víbora. Era uma mistura de ave e serpente, acocorado debaixo da pilha.

Uma cocatriz.

Eu me preparava para lutar contra o monstro, enquanto meus amigos fugiam. Nada mais justo e poético que o descendente de um clã de exterminadores de medusas encontrar seu fim petrificado. Todo meu heroísmo não foi necessário. Ayla mais uma vez salvou o dia. Ou noite? Difícil saber aqui embaixo. A fada entoou uma cantiga arcana e fez a criatura dormir.

No cômodo adiante encontramos espelhos e tumbas. Os espelhos distorciam e invertiam as imagens diante deles. As tumbas eram duas, túmulos gêmeos, lado a lado, indicando certa ligação entre os sepultados. Kiki, com a ajuda de Ayla, investigou o lugar e resolveu o enigma. Apontou os espelhos nas direções corretas e as tumbas se abriram, revelando os restos mortais de gnomos e uma placa que prontamente analisei.

Ali também havia gemas preciosas, mas o santo Ignis nos lembrou que não somos saqueadores de tumba. Argumentou duramente com a fada e Rexthor, que desejavam empregar as riquezas. Um debate interessante, mas do qual me desconcentrei. Afinal, eu só busco o conhecimento.

Seguindo pelo templo, outra vez encontramos estátuas guardiãs. Nos esgueiramos por elas, enquanto Ayla — sempre ela — ludibriou as criaturas e recuperou o conteúdo de um baú.

Por fim, chegamos no lugar em que estamos agora. Uma oficina sagrada! Uma espécie de forja mecânica. É um lugar claustrofóbico e úmido, onde se destacam

CARTA ENCONTRADA EM UMA MASMORRA

Na sala dos espelhos e tumbas, encontramos mais umas das carta de Kizadrinni Odello:

"De tudo que estudei nesses anos, nunca pensei que teologia fosse o mais importante. Se soubesse, teria me dedicado mais.

Existe um quebra-cabeça, mas as peças não se encaixam. O espaço de masmorra é domínio de Hynnin. Mas como explicar tudo que não faz parte dos dogmas do Deus dos Ladrões? Hynnin podia ser letal, eu sabia disso. Mas ele não é um corruptor. Hynnin não se deleita na degradação. Transformar uma pessoa em um monstro não parece o tipo de peça que o deus pregaria. Mesmo que estivesse escondendo um lado pérfido durante séculos... Ele não está ganhando nada com isso. Isso não é roubar, é destruir.

Já me ocorreu que possa ser um plano sszzaazzita. Corrupção e, é claro, serpentes. É quase óbvio demais. E justamente por isso não me parece estar certo. Também iria contradizer tudo que já aprendi sobre masmorras. O que há de intrínseco nelas vem de Hynnin, não de Sszzaas. Existe algo ou alguém distorcendo tudo isso. Resta saber o que é.

Mas a resposta não está aqui, nem a resposta que eu estava procurando em primeiro lugar. A busca continua em mais uma masmorra. Se alguém achar esse escrito, torço para que consiga ir mais longe que eu fui.

E que não se perca na jornada."

a figura de duas estátuas, um altar com uma bigorna e infinitas alavancas.

Os instintos sobrenaturais de Rexthor, que foi o antigo prisioneiro de uma masmorra subterrânea, nos dizem, ser aqui o coração deste andar. A coisa mais importante neste nível do Templo do Vácuo. O gladiador teve uma visão de duas almas. De dois gnomos — Frendac e Zinzabor — abandonados por seu deus, mas acolhidos por uma nova divindade. Hynnin!

O trapaceiro deixou que eles atravessassem uma masmorra planar entre mundos e finalmente chagassem aqui, após uma odisséia de anos e anos. Nas profundezas das Colinas Centrais, eles construíram uma homenagem ao legado da sua raça, ao patrono desaparecido do seu povo. Um altar a aquilo que estava lá e, de uma hora para outra, desapareceu deixando somente o vazio.

Um Templo para o Vácuo!

O Templo do Vácuo, parte 6

"Trabalhamos na forja miraculosa.

Uma máquina maravilhosa, um complexo de alavancas, pistões, engrenagens e artefatos capazes de funcionarem quase por si só e guiarem as mãos de artífices para a criação de obras verdadeiramente únicas. Infelizmente, descobrimos, a engenhoca tinha cargas escassas e poderia ser usada por um número limitado de vezes

Minha cabeça dói. Reforjei meus... chifres. Agora o metal arco-íris, o sangue férreo de um deus, faz parte do meu corpo e sinto como se estivesse fundido a minha alma. Meus companheiros modificaram outros objetos e partes de si, que descreverei em separado. As deidades do Panteão guiam nossos passos. Aquilo obtido aqui será de imensa valia para vencer o restante do labirinto.

Menciono, em especial, o relógio obtido em uma aventura anterior, recriado por Kiki usando a máquina. Foi completamente transfigurado em uma bússola. Mas essa bússola não aponta o norte nem mostra os outros pontos cardeais. Ela retrata o rosto monstruoso de uma medusa e indica o quão próximo de nós ela está. Outro dos medidores, teorizo, mostra a sanidade restante da mãe de Kiki...

Após transcorrer um dia inteiro na forja, ao sair dela, encontramos absurdamente e inexplicavelmente os homens-peixe ainda lutando com a ameba gigante. Ignis nos escudou das criaturas, enquanto várias delas foram tragadas pelo monstro gelatinoso. Ayla, porém, foi muito ferida nesse embate.

Voltamos a nos entrincheirar na sala do escritório e providenciamos as curas devidas a todos.

Pois amanhã desceremos ao último nível...

O Templo do Vácuo, parte final

Encaixamos as tabuletas encontradas no escritório corretamente. Resolvemos o enigma e abrimos a passagem. Dessa vez, não descemos tanto pelas escadas, como se o terceiro nível ficasse diretamente abaixo do segundo.

A princípio, não encontramos grande coisa. Ignis investigou uma passagem lateral e nela havia apenas um imenso túnel levando para cima. Um possível acesso ao último andar, de que ouvimos falar durante nossa investigação. Ou talvez, uma rota para grupos alquebrados abandonarem o labirinto e desistirem da jornada.

Nós não desistimos tão fácil!

Adentramos a última sala. Era uma imensa abóboda, com murais danificados mostrando cenas sacras. Meus feitiços de compreensão me deram um melhor entendimento sobre o lugar. Não um corredor ou passagem, e sim algo mais semelhante à nave de um templo ou catedral. Algo feito para ancorar a atenção do fiel e mantê-lo deslumbrado pela presença do divino.

O meio da sala, porém, terminava abruptamente. Um rio subterrâneo. Logo na entrada do aposento já podíamos ouvir seu rugido! Outrora, houve ali uma ponte, ou algum outro tipo de andaime levando à plataforma do outro lado. Não mais.

Mal tivemos tempos de ponderar como atravessá-lo e fomos flanqueados por dois grupos de pequenos construtos. Eram golens mineradores. Todavia, desta vez, Kiki não conseguiu se comunicar com eles. E eu muito menos. A grande maioria deles foi barrada pelo escudo de Ignis Crae, mas uma máquina ágil passou por ele e cravou sua picareta fundo em minha carne. Do outro lado da plataforma, mais golens começaram a coordenar disparos de projéteis para nos matar.

Não deixei me abater. Uma cacofonia de vozes ecoava pela abóboda e usei minha magia para decifrá-las. Eram perguntas. Quatro delas repetidas à exaustão.

Um teste. O que é este lugar? Quem o construiu? Que divindade é venerada em seus altares vazios? Qual seu propósito?

Informei aos meus companheiros o enigma. Um a um, enquanto lutávamos contra os golens, respondemos a tais perguntas, nos valendo de todo o conhecimento adquirido ao longo de nossa mal-iluminada jornada subterrânea.

Este é o Templo do Vácuo. Foi erguido por Frendac e Zonzibor, um casal de clérigos gnomos vindos de outro mundo, após uma longa viagem. A divindade venerada nos altares vazio do templo é Tillian, um deus caído. E o propósito do templo é só um... lembrar!

Quando vencemos o enigma, todos os golens cessaram e quedaram suas armas em respeito. Sentimos, como se o templo em si tivesse mudado. Não éramos mais invasores, saqueadores, profanadores.

Éramos bem-vindos..."

Os Cães das Colinas em 1994, por Guglis

"No último altar descansava o coração do espaço de masmorra. O altar contendo as mentes dos dois arquitetos desse lugar de maravilhamento e morte. O prêmio por vencer o templo.

Eram suas lebranças, parte de seu conhecimento, sabedoria, afeto e o mais importante... memória. Fui tomado de um impulso famélico. Descobrir que todo o legado de uma civilização dependia de alguém para salvá-lo, fez minhas pernas se mexeram sozinhas. Saltei por ilhotas de pedras em meio ao rio rugindo, sem me importar em ser levado. Ayla já havia atravessado a correnteza voando..."

"Percebo agora, Ignis havia confundido meu ímpeto acadêmico com ganância. O paladino abandonou o lampião para trás e considerou deixar de zelar por nós, uma vez fora do templo. Mas Rexthor e Kiki o apaziguaram. De certa forma, com estas novas memórias e sapiência adquirida, não posso deixar de perceber... Não está de todo errado. Se quisermos sobreviver, precisamos nos unir. Precisamos colocar nosso bem coletivo acima do egoísmo.

Percebi também outra coisa.

O paladino conversou com Ayla e eles pareceram se reconciliar, depois de tantos desentendimentos. Não escutei o que diziam, mas pude notar claramente a cadência das palavras emocionadas da fada, as lágrimas em seus olhos como orvalho. Não sei como sei disso. Algo me diz... algo me diz que... eu entendo Ayla.

A fada só quer fazer os outros felizes.

Foge de mim explicar essa conexão emocional súbita com um ser puro, antes aos meus olhos tão etéreo e hermético...

Será que é por que em outra vida os arquitetos Frendac e Zinzabor foram um casal?"

"... não encontramos sinal da mãe de Kiki. A bússola aponta sua localização, mas talvez o faça de maneira ampla. Ela pode estar a reinos de distância. E, no entanto, após termos vencido o templo, um dos ponteiros, o medidor de sua sanidade, agora pende para o lado do rosto da medusa mostrando uma pessoa. E não um monstro.

Vi Kiki sorrir."

DAVIDE DI BENEDETTO & GUILHERME DEI SVALDI

A maravilhosa Kiki
de Pedro Hudson

OS ITENS DA FORJA

Eis uma lista dos equipamentos forjados pelos Cães das Colinas na forja do Templo do Vácuo, bem como seus benefícios mecânicos em *Tormenta20*.

IGNIS. O golem reforjou o próprio chassi em adamante, ganhando redução de dano 5.

AYLA. Fez uma coroa de madeira Tollon que faz as outras pessoas instintivamente acreditarem nela. A coroa fornece +2 em testes de resistência contra magia e +5 em Enganação! Normalmente os bônus de itens não se acumulariam, isso foi um benefício da tecnologia perdido gnômica.

REXTHOR. Manoplas pungentes e precisas (+2 no ataque, +1 na margem de ameaça). As manoplas já eram de metal arco-íris, então mantiveram isso. Causam +1 de dano elemental (o elemento varia conforme a criatura atingida).

ARIUS. Incrustou metal arco-íris em seus chifres, concedendo bônus de +1 contra todos os testes relacionados à Tormenta e o mesmo bônus elemental de dano variável das manoplas de Rexthor. Os chifres também ficaram mais afiados, ganhando a modificação pungente.

KIKI. Fez uma palheta de madeira Tollon que dá +2 em Atuação e amenta o alcance da música de bardo dela para 15m (10 quadrados).

O NOVO PROGRAMA SOBRE DESTAQUES
E NOVIDADES DA JAMBÔ EDITORA

JAMBÔ VERSO

TODA TERÇA ÀS 20H EM:
twitch.tv/jamboeditora

JAMBÔ

LIGA DOS DEFENSORES

Afinal, como ficam os dados no novo *3D&T*?

Jogando e ROLANDO

Talvez uma das situações mais difíceis de explicar para os jogadores quando começam em *3D&T* é justamente algo que eles farão muito ao longo das partidas: rolar dados.

Isso porque, ao fazer quase qualquer teste, o objetivo é tirar o número mais baixo possível. Um resultado 1 em 1d é ótimo. Um 6, uma falha completa. Isso tanto contra alguma das suas Características, quanto para descobrir se o grupo teve ou não sucesso ao tentar aquele desafio realmente difícil; como escalar montanhas, descer prédio correndo ou levantar bambu taquara...

Porém, preciso dizer *quase* qualquer teste, pois essa lógica não se aplica quando um combate começa. Nesse caso, números altos são buscados para definir a ordem da Iniciativa e se tornam imprescindíveis para vencer a força de defesa do oponente.

O mesmo 6, antes evitado (e até temido, especialmente na hora do Teste de Morte), agora se torna desejado. Ele transforma seu acerto em um *Crítico*, dobrando a Característica testada.

E isso dava um nó na cabeça de quem chegou agora para a festa: como assim antes rolava para cima e agora para baixo? Porque diacho não unificam essa regra?

Pois bem, vamos fazer isso.

Menor quantidade...

Após decidirmos que tudo precisava voltar a ser mais simples, desde a criação dos personagens e aventuras até o próprio jogo, uma das nossas primeiras questões foi sobre os testes e as jogadas de dados. Unificar as regras de rolagens e torná-las uma só era importante nesse processo de tornar tudo mais rápido.

Porém, *como* fazer isso é que são elas. A começar pela quantidade. Os jogadores mais antigos talvez lembrem da época do *Manual Vermelho*: cada ponto de Característica garantia um dado na jogada. Um *Kame-Hame-Ha* podia exigir um balde de dados! Divertido, mas nada prático.

A Força de Ataque e de Defesa surgiu na versão Turbinada e corrigiu esse problema, mas criou outros. É verdade que agora apenas 1d para cada jogador era suficiente. O restante dos valores estava na ficha. Porém, quanto maior o valor bruto das Características, *menos* o dado importava. Especialmente para personagens poderosos de escalas superiores. Nestes patamares, a única função do dado no combate era a possibilidade de garantir Críticos.

Fora dele então, mais questões. Após alcançar Característica 5+ (exceto quando houvesse algum redutor pesado na jogada), o dado era lançado apenas para definir se houve falha (com um resultado 6) ou não. Tanto que uma reclamação comum era a do sistema 'quebrar' após estes valores justamente pela falta de importância da aleatoriedade garantida pelo dado.

Para resolver isso, optamos por dois caminhos: o primeiro é a unificação das jogadas. Você **sempre** vai desejar o maior resultado possível, seja dentro do combate, seja fora dele. Em vez de jogar contra um Atributo, você irá fazer suas jogadas contra uma certa dificuldade (que pode ser Fácil, Média ou Difícil) e comparar os valores. Se sua soma for maior, tudo certo. Caso contrário, a tentativa falhou.

O outro é uma combinação diferente de regras. Todos os testes são feitos usando um dado base, mais o valor do Atributo. Porém, você pode jogar um segundo dado se for um **Perito** naquela área. E um terceiro, que precisa ser buscado. Normalmente, ele irá consumir recursos como PMs, por exemplo.

Níveis de Sucesso

Uma das regras que adotei imediatamente quando li o *Manual do Defensor* foram os níveis de sucesso nas jogadas de 1d. Não bastava apenas conseguir um resultado baixo no teste. Em vez disso, quanto mais próximo da própria Característica testada o resultado estivesse, melhor.

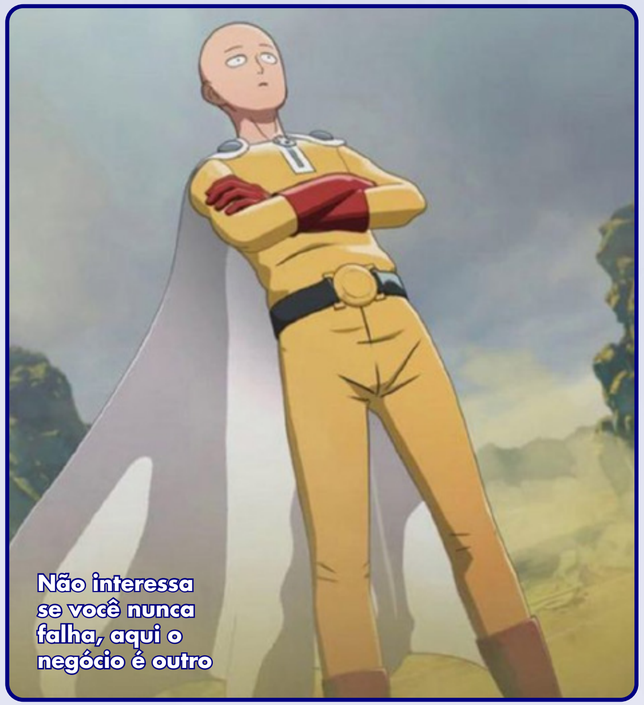
Na maioria das vezes, servia apenas como um guia para a descrição da cena. Mas uma ferramenta tão simples e que não mudava tanto assim a mecânica do jogo foi muito bem vinda. Ela transformou a forma como cada jogada era interpretada pelos meus grupos, e ainda que dificilmente algo assim volte no novo *3D&T*, é algo que recomendo sempre para as mesas atuais do sistema Alpha.

Mais velocidade!

A intenção dessa nova versão é que o jogo seja mais fluido, que a história possa avançar melhor sem que as rolagens travem a partida. Uma vez definida a quantidade de dados envolvida na resolução da cena, uma única jogada resolve a situação.

Certas vantagens em *3D&T* exigiam muitas paradas de dados. Estes casos serão revistos sempre que possível. Talvez Ataque Múltiplo seja o exemplo mais conhecido. A ação do Atacante monopolizava o Mestre por longos minutos, pois várias jogadas de ataque e defesa precisavam ser feitas. Enquanto isso, o resto ia beber água ou aproveitava para conferir o celular.

Ainda estamos efetuando ajustes nos combates, pois jogadas de mais dados tendem a aproximar os valores de uma média de dano que podem arrastar as lutas para além do necessário. Provavelmente os resultados destes nossos testes devem render um texto próprio aqui na coluna um dia.



Não interessa se você nunca falha, aqui o negócio é outro

Acertos e Falhas Críticas

Mas calma lá: e a chance de errar feio? De quebrar a cara quando mais você precisa acertar? Ela continua aqui, nos extremos de 1d6. Se na sua jogada, *todos* os resultados forem 1, você tem uma Falha Crítica. Além de errar o teste completamente, algo ruim vai acontecer.

Note que quanto menos dados forem jogados, maior a chance de falha. Faz sentido que um personagem que não tenha qualquer conhecimento prático em alguma área (como digamos, conseguir tirar alguma música de um clarinete ou implodir um prédio aplicando socos nos lugares certos) tenha uma chance relativamente alta de não conseguir o que deseja.

Ainda assim, estas situações normalmente serão mais engraçadas do que prejudiciais. Um tropeção, a arma escapando da mão, o prédio caindo para o lado contrário do monstro... A ideia nunca é punir o jogador, e sim mostrar que coisas erradas podem acontecer. E elas acontecem.

Mas também vamos concordar que se um jogador tirar três números 1 juntos, ninguém pode culpar o mestre por exagerar um pouco mais na descrição da cena.

Os Acertos Críticos seguem uma lógica semelhante: um 6 em qualquer jogada dobra seu Atributo. Com dois dados, a chance de conseguir um 6 aumenta, ao mesmo tempo que cravar dois valores 6 juntos é muito menor. Por isso, nessa situação o Atributo é triplicado.

Sim, você poderá quadruplicar seu atributo caso consiga um 666 na jogada de dados. E aí terá dano suficiente para começar seu próprio armagedom.

MARLON TESKE

Ainda rolando testes de Resistência

PODCAST
BRASIL DRAGÃO
NOVOS EPISÓDIOS TODA SEXTA-FEIRA

ESCUTE NO SPOTIFY, NOS AGREGADORES DE PODCAST
OU NO SITE DA JAMBÔ: WWW.JAMBOEDITORA.COM.BR
JAMBÔ

AMIGOS DE KLUNC

Aventureiros

Adalbero Marinho Da Silva Júnior
Adalberto Oliveira
Adriano De Oliveira Santos Ayub
Affonso Miguel Heinen Neto
Agamenon Nogueira Lapa
Airton Luiz Tulio Júnior
Alan De França Santana
Alan Felipe Ferreira
Alan Machado De Almeida
Alan Portela Bandeira
Alan Veloso
Albano Francisco Schmidt
Alberto Barreira
Alberto Calil Elias Junior
Aldrin Cristhiam Manzano
Alex Aguilar Dos Santos
Alex H. Santos
Alex Ricardo Parolin
Alex Rodrigo Rezende
Alexandre Camilo Simões
Alexandre Lunardi
Alexandre Machado
Alexandre Mantovani Negro
Alexandre Straube
Alexsander Lavoura De Mattos
Alexsandro Alves
Alisson Luiz Lima De Menezes
Alkemarra De Paula Leite
Allan Adann Caires Marcelino Da Silva
Allec Ribeiro
Allisson Oliveira
Altair Machado Freitas
Álvaro Da Rosa Cunha
Álvaro Ferreira
Amauri Matos De Jesus
Ana Lucia Lieuthier
Ana Lúcia Merege
Anderson De Mello Ogliari
Anderson Guerra
Anderson Leal Mozer Garcia
Anderson Thelles
Andre Augusto Nogueira Alves
André De Freitas David
André Fernando Peres
André Ferreira Santos
André Luiz Noronha Baracho
André Macedo Matos
André Morato Dias Cardeal
André P. Bogéa
Andre Peixoto
Andre Russo Moreira
André Santos
Andre Tosta
Andrew Willian Santos Torres
Andrey Almassy
Angelo Castelan
Antônio Henrique Botticelli
Antonio Jansem Targino De Sousa Filho
Antonio Napy Charara Neto
Antonio Pedro Costa Oliveira Pretti Espindula
Antônio Ricart
Antonio Victor Melo Trindade
Apoiador
Ariel Juarez
Arlindo Weber Junior
Arthur Carvalho Laurindo
Arthur De Andrade Arend
Arthur Emílio Do Nascimento Gonçalves
Arthur Endlein Correia
Arthur Galdino
Artur Andrade
Artur Augusto Bracher Capute
Artur De Oliveira Da Rocha Franco
Aryandson Da Silva
Ásbel Torres Da Cunha
Augusto Santos
Benaduce Guilherme
Benuel Farias
Brayan De Oliveira Lima
Breno Bonioli
Breno Muinhos
Breno Nunes De Sena Keller
Breno Taveira Mesquita
Brnvsantos
Bruno Andrade Figueiredo De Oliveira
Bruno Baère Pederassi Lomba De Araujo
Bruno Bitencourt Oliveira
Bruno Carvalho
Bruno Da Silva Assis
Bruno Daniel
Bruno De Jesus Farias Silva
Bruno Diniz
Bruno Emerson Furtado
Bruno Eron
Bruno Esteves
Bruno Fernandes Alves Junior
Bruno Godoi
Bruno H M Silva
Bruno Lira De Oliveira
Bruno Meneghetti
Bruno Rezende De Abreu
Bruno Sakai Costa
Bruno Veck Milão

Caco Antunes
Caio Alexandre Consorti Paixão
Caio Castro Vaz Bezerra
Caio César
Caio Cosme
Caio Cruz
Caio Guimaraes Junqueira
Caio Henrique De Paula Santos
Calvin Semião
Camille Nunes
Camillo Ferreira Franco
Caramelo Presentes
Cárlisson Borges Tenório Galdino
Carlos “Grande Castor” Gonçalves
Carlos “Meio-Elfo” Netto
Carlos Alberto Schwarzer Junior
Carlos Alexandre Lucas
Carlos Diego Da Silva Tavares
Carlos Eduardo Da Silva Leal
Carlos Eduardo Pereira Santana
Carlos F. Dos Santos
Carlos Henrique Mesquita Do Prado
Carlos L G Batista
Carlos Ogawa Colontonio
Carlos Roberto Hirashima
Carlos.Bernardino@Hotmail.Com
Caroline Dos Santos
Cassio Santos Silva
Cassius Nunes
Celso Guedes De Jesus
Cesar Monteiro Junior
Cesar Perusso
Chris Azeredo
Christian Meinecke Gross
Christoph Fanton
Christopher Pavan
Claudio Chill Lacerda
Clayton Dos Santos Kirchleitner
Clécio Júnior
Cleiton Chaves
Cléo Fernando Martins Machado
Colemar F. Cunha
Cristhian Heck
Cristiane Weber
Dalton Souza
Daniel Baz Dos Santos
Daniel Bonaldo
Daniel Chagas
Daniel Diego Lacerda Cirilo
Daniel Felipe Meireles De Souza
Daniel Maprelian
Daniel Poleti
Daniel Ramos
Daniel Sacramento
Daniel Sevidanes Alves
Daniel Sugui
Danilo Andrade
Danilo Carlos Martins
Danilo Henrique
Danilo Martins Rafael
Danilo Steigenberger
Dannilo Silva
Danyel Pablo Batista Muniz
Darlan De Lima Lira
Davi Fontebasso
Davi Roberto Limeira
David Córdova Loures
David Ferreira
David Lessa
Davidson Catein Pinheiro
Davidson Guilherme Goncalves Dos Santos Borba
Débora De Oliveira Borges
Denilson Belo Coelho
Denis G Santana
Denis Tiago
Dereck Gonçalves
Diego Adão Fanti Silva
Diego Aparecido Alves Gomes Figueira
Diego Barboza
Diego De Camargo Silva
Diego De Niro
Diego Henrique Negretto
Diego Kober
Diego Leão Diniz
Diego Machado Monnerat
Diego Mello
Diego Noura
Diego S C Martinez
Diego Silveira Martins Marques
Diego Torralbo
Diego Vitoriano Da Silva
Diogo Castro
Diogo Fontes
Diogo Schmitz Langwinski
Douglas Drumond
Douglas Jackson Almeida Silva
Douglas Toseto Marçal De Oliveira
Eder Sparenberger
Edgard Amaral
Edilazio Luiz
Edmilson Zeferino Da Silva
Edson Moreira Chapine Filho
Eduardo Amarães
Eduardo Assis Das Chagas
Eduardo Cazorla Alves
Eduardo Fukamachi
Eduardo Mendes Marcucci
Eduardo Neves Junior
Eduardo Nogaroto Querobi Dos Santos
Eduardo Tavares Machado
Eliel Junior
Elton Rigotto Genari
Elton Rodriguez
Elvis Junior
Elvis Sângelis Dias Marinheiro
Emanuel Mineda Carneiro
Emanuel Victor
Enrico Olivan
Enzo Kapps De Oliveira
Enzo Scarpatti
Enzo Venturieri
Eric Ellison
Érico De Paula Lima Campos
Erik Andrade Oliveira
Estêvão Rendeiro
Eugênio Luiz
Eurico Alves Girao
Evandir De Souza
Everton Lauton
Everton Luiz
Everton Vieira Martins
Fabiano Fernandes Dos Santos
Fabiano Martins Caetano
Fabio Caetano De Souza
Fabio Cristiano Faria Melo
Fábio Familiar Da Silva
Fábio Marques
Fabio Pereira
Fabio Ramalho Almeida
Fabio Rezende
Fabio Soares
Fabio Vaz
Fábio Zuim
Fabricio Maciel
Fausto Reis
Felipe Andrade
Felipe Da Silva Guimaraes
Felipe Do Espirito Santo
Felipe Eleuterio Hoffman
Felipe Gabriel
Felipe Horas
Felipe Ibrahim Aziz El-Corab
Felipe Leonardo De Mattos
Felipe Lira Fernandes
Felipe Maia Ribeiro Da Silva
Felippe Moreira Rodrigues
Fellipe De Paula Campos
Fellipe Petruz
Fernanda Pederiva
Fernando Beker Ronque
Fernando Coelho Gomes
Fernando Da Silva Trevisan
Fernando De Souza Alves
Fernando Do Nascimento
Fernando Guarino Soutelino
Fernando Henrique
Fernando Igarashi F. De Souza
Fernando Lins Fagundes
Fernando Mateus Ferreira Vale Dos Santos
Fernando Persicheto Martinez Filho
Fernando Sanches
Fernando Scaff Moura
Fernando Takao
Filipe Barbosa
Filipe Dos Santos Da Silva
Filipe Itagiba
Filipe Rodrigues
Fillipe Cesar Oliveira Da Silva
Flávio Cruz Ferro
Flavio Henrique Campos De Araujo
Francisco Eduardo Rocha Júnior
Francisco Marques Da Silva Junior
Francisco Olimpio Da Silva
Frederico Bethônico Monteiro
Frederico Castro Pena Thum
Frederico Detofano
Gabriel “Mortyiz” Felipe
Gabriel Bohn Silva
Gabriel Da Silva Pessine
Gabriel Fernandes Sarmento
Gabriel Gasperini
Gabriel Giani Reis
Gabriel Kolbe Teixeira
Gabriel Mascarenhas De Souza
Gabriel Melo Santos
Gabriel Menino
Gabriel Moreira De Oliveira
Gabriel Portugal G. Santos
Gabriel Reis De Meira
Gabriel Rodrigues
Gabriel Santos
Gabriel Távora Videira
Gabriel Vandarte Casadei
Gabriel Victalvino Aguirre
Gabriel Zuanetti
George Carlos Gonçalves Da Silva
Geraldo Abílio
Gervasio Da Silva Filho
Gilmar Santiago
Gio Mota
Giovane Santos Araújo Pinto
Giovanni Ernesto
Giovanni Fadiga Nogueira De Souza
Giuliano Bortolassi
Gláucio José Magalhães
Guilherme Amato Marinho
Guilherme Antônio Faust
Guilherme Augusto Figueiredo G. De Moura
Guilherme Begotti Domingos
Guilherme Da Silva Alves
Guilherme De Souza Pereira
Guilherme Lacombe Oliva Da Fonseca
Guilherme Lopes Vitoriano
Guilherme Morato De Moura E Silva

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mor

Guilherme Peruçolo
Guilherme Ribeiro Viana
Guilherme Tamamoto
Guilherme Zanchetta
Gustavo Creutzberg
Gustavo De Brito Perandré
Gustavo De Oliveira Ceragioli
Gustavo Felix Cardoso
Gustavo Gonçalves Quintão
Gustavo Henrique
Gustavo Maiorini
Gustavo Martinez
Gustavo Moreira Magalhães De Oliveira
Gustavo Vicente Justino
Gustavo Vinícius Santos
Haniel Ferreira
Haniel Ferreira De Paiva
Heber Agnelo Antonel Fabbri
Hebert J
Heitor Carriel De Abreu
Heitor Corrêa Clares
Helder Aparecido Pereira
Helder Poubel
Henrique Costa
Henrique Da Costa Gallo Neto
Henrique Emanoel Nigre Coelho De Souza
Henrique Gavioli
Henrique Rangel
Hess Grigorowitschs
Hiromi Honda
Homero Olivetto
Hugo Oredes Agapito
Hugo Ribeiro Da Silva
Hugor Soares De Melo
Humberto Meale
Ian Ruviaro
Igor Rodrigues De Almeida
Igor Z. Favro
Iman Griebeler
Inácio Fëanor
Iran Eduardo
Íris Firmino Cardoso
Isaac Batista
Isla Santos
Israel Silva Da Silva
Italo Machado Piva
Iury Goncalves Nunes
Ivan San Martín
Ives Bernardelli De Mattos
Jaan Sindeaux
Jaciel Albuquerque De Souza
Jacqson Reis Santos
Jean Alexsandro Silva
Jean Blaskoski
Jean De Oliveira Santos
Jean De Souza Silva
Jean Lima
Jean Lucas Sgarbi Carassa
Jeferson Cardoso
Jeferson Da Rosa
Jeferson Kolling
Jefferson Frias
Jefferson Humberto Borges Silva
Jeovany Nascimento
Jhonatan Cassante
Jhonatan Da Silva Marques
Jhonny Campos De Britto
Joao Carlos Freitas Lucena
João Gabriel De Almeida Pereira Da Cunha
João Guilherme Pedrílio
Joao Lobo
João Matheus Catin
João Neto
Joao Paulo Melatto Fogo
João Pedro Areco Jorge
João Pedro Costa Bax
João Pedro Moreira Veloso Dos Santos
Joao Ricardo Ramos
Joao Serafim Dos Santos Junior
João Trindade
Joaquim Neto
Jonas Barletta
Jonatan Guesser
Jonathan Fried
Jonathan Pinheiro Dos Santos
Jonathan R S Santos
Jones Dos Santos Vieira
Jorge Alexandre Bueno Aymore
Jorge Gomez
Jorge Janaite Neto
Jorge Luis Medeiros Da Silva
Jorge Theodoro Eduardo Brock
José Antônio Teodoro Borsato
José Augusto Costermani Vale
José Carlos Madureira Pinheiro Junior
Jose Diego Azevedo Cabra
José Erick Reis
Jose Manoel Santos De Santana
José Moacir De Carvalho Araújo Júnior
José Rodrigues De Oliveira Neto
José Romildo Vicentini Junior
Jose Silvio De Oliveira Freitas Neto
Josevan Silva
Juan Pablo
Jucenir Da Silva Serafim
Juliano Carlos De Oliveira
Juliano Cataldo
Juliano Meira Santos
Juliano Zachias Soares Da Silva
Julio Cesar
Julio Cesar
Julio Cesar Da Silva Barcellos
Julio Cesar De Oliveira Glock
Júlio N. S. Filho
Julio Vedovatto
Kaede Kisaragi
Kaique Benjamim Bering
Kássio José Lara De Rezende
Kellisson Felipe Silva Freire
Kleber Martins De Souza
Lara
Larissa Guilger
Leandro Andrade
Leandro Bitencourt
Leandro Murano Sartori
Leandro Peixoto Mattos
Leandro Sampaio
Leandro Soares Da Silva
Leandro Teixeira De Moura
Leldias
Leo Silva Un
Leonardo Assis
Leonardo Bacchi Fernandes
Leonardo Bonvini
Leonardo Cardoso Fazan Dos Santos
Leonardo Cibulski
Leonardo De Souza Kramer
Leonardo Dias Conceição
Leonardo Dias Pesqueira
Leonardo Marengoni
Leonardo Neves
Leonardo Silva
Leonardo Simonetti Trevisan
Leonardo Sponchiado Flores
Leoš Brasil
Lex Bastos
Lincoln Ruteski Dos Santos
Luca Meneghin Macuco
Lucas Alencar Nogueira
Lucas Amoêdo
Lucas Anderson
Lucas Bogaz Collinetti
Lucas C. Alves Bittencourt
Lucas Camargo Messas
Lucas Conrado Savieto
Lucas Coquenão
Lucas Correa Tonon
Lucas Ferreira
Lucas Francisco Da Costa Helt
Lucas Francisco Pereira De Gois Correia
Lucas Helano Rocha Magalhaes
Lucas Manço
Lucas Pineda
Lucas Santos Lemos
Lucas Seixas Lima
Lucas Silva Borne
Lucian Costa Silva
Lucian M Ribeiro
Luciano Da Silva Fernandes
Luciano Portella Rodovalho
Lucio Pedro Limonta
Ludmila Cunha
Luis Augusto Monteiro Coelho
Luís Felipe Hussin Bento
Luis Felipe Nadal Unfried
Luís Felipe R Toledo
Luis Guilherme B G Ruas
Luis Paulo Koppe
Luiz Augusto Monteiro Santiago
Luiz Braga
Luiz Cláudio
Luiz Dias
Luiz Felipe Martins Silva
Luiz Fernando Ioti Rosado Ferreira
Luiz Fernando Reis
Luiz Geraldo Dos Santos Junior
Luiz Hugo Guimarães Sales
Luiz Paulo De Lima
Luiz Rocha
Luiz Santos
Luiz Tiago Balbi Finkel
Lutero Cardoso Strege
Luykarlo Ramos De Sena
Magias & Dragões
Maico Alexandre Kley
Maicon Grazianne De Oliveira Maia
Marcel Pinheiro
Marcela Alban
Marcelo Josafá De Macedo
Marcelo Jose Dos Anjos
Marcelo Lima Souza
Marcelo Massahiko Miyoshi
Marcelo Monteiro De Aquino Bertazzo
Marcelo Oho
Marcelo Seara Mendonça
Márcia Regina Pereira (Mushi-Chan)
Marcio Dias
Marco Antônio
Marco Aurelio Soares Goudart Junior
Marcos Alberto Prietsch Loureiro
Marcos Cordeiro
Marcos Farias
Marcos José Mariano Teixeira
Marcos Lima
Marcos Santos
Marcos Vinicius Souza Correia
Marcus Lins
Marcus Otavio Pereira Andrade
Marcus Vinícius
Marcus Vinicius De Alvarenga
Marcus Vinicius Pereira Freze
Mariana Medeiros Ferrari
Marielle Zum Bach
Mário Brandes Silva
Mário Ferrari Neto
Mateus Becker
Mateus Do Nascimento Rocha
Mateus Freitas Dantas
Mateus Guida
Mateus Luiz Demarchi
Matheus Armentano
Matheus Augusto Matias Santos
Matheus De Souza De Lucena
Matheus Dias De Oliveira
Matheus Hobit
Matheus Maia De Souza Pereira
Matheus Nicolas Bezerra Silva
Matheus Paes Maciel
Matheus Passos
Matheus Peregrina Hernandes
Matheus Rocha Pereira
Matheus Rocha Vasconcellos
Matheus Silva Moreira
Mauricio Bomfim
Mauro Araújo Gontijo
Mauro Vinícius Dutra Tercino
Max Pattacini
Mayck Szezech
Messyo Sousa Brito
Michael Prust
Miguel Marcondes Filho
Miguel Wojtysiak Benevenga
Mike Ewerton Alves Jorge
Mitae Do Mato
Murillo Campos
Murilo Vieira Guidoni
Narciso Dos Santos Filho
Neilson Soares Cabral
Neves D. Hiago
Nicolas De Almeida Martins
Nikolas Martins Brandão Oliveira
Nill Chesther Nunes De Azevedo
Odair De Barros Junior
Odilon Duarte
Olivia Lopes
Orlando Luiz
Otávio Douglas
Othon Gilson
Otto Menegasso Pires
Pablo Ferreira
Pablo Jorge Maciel
Pablo Kamien
Paula Sousa Ribeiro
Paulo Cesar Nunes Mindicello
Paulo Cunha
Paulo Eduardo Cantuária
Paulo Fernando Gomes Velloso
Paulo Herique Dihl
Paulo Ítalo Medeiros
Paulo Junior
Paulo Ramon Nogueira De Freitas
Paulo Roberto Montovani Filho
Pedro Angelo
Pedro Baldansa
Pedro Campanholo De Queiroz
Pedro Cesar Bento Mendes
Pedro Curcio
Pedro Freitas Duarte
Pedro Godeiro
Pedro Henrique Estumano Gomes
Pedro Henrique Ferraz
Pedro Iezzi Forli
Pedro Lamkowski Dos Santos
Pedro Luiz Paulino Dos Santos
Pedro Marques Telles De Souza
Pedro Moniz Canto
Pedro Netto
Pedro Oliveira Torres De Andrade
Pedro Paulo Carvalho De Miranda
Pedro Rafahel Lobato
Peterson Lopes
Philipe Salvador Loredo
Philippe Pittigliani Magnus
Pietro Atore
Rafael Augusto Albuquerque Miquelini
Rafael Augusto Rocha Maia
Rafael Balbi
Rafael Cascardo Campos
Rafael Cmb
Rafael Cordeiro Do Nascimento
Rafael Da Silveira Melo Devera
Rafael De Andrade Teixeira
Rafael Figueiredo
Rafael Guarnieri
Rafael Lichy
Rafael Lolla
Rafael Louriçal
Rafael Noleto
Rafael Oliveira Bezerra
Rafael Reis
Rafael Richard
Rafael Rodrigues Michetti
Rafael Sangoi
Rafael Santiago Luiz Peleteiro
Rafael Sirosse
Rafael Souza Oliveira
Rafael Vieira Alexandre
Ramiro Alba Alba Filho
Raphael Felipe Souza E Silva
Raphael Ferreira E Silva
Raquel Gutierrez
Raul Barbosa
Raul Galli Alves
Raul Guimarães Sampaio
Régis Fernando Bender Puppo
Renan Cordeiro Costa
Renan Rodrigues
Renan Tanner Rodrigues
Renan Tedesco
Renato De Lima Silva
Renato Junior
Renato Motta
Rhenan Pereira Santos
Ricardo A Ritter M Barroso
Ricardo Barbosa Da Silva
Ricardo Batista
Ricardo Branco
Ricardo Dos Santos Domingues
Ricardo Mauricio Dutra Ribeiro
Ricardo Rodrigues Pereira
Ricardo Silva Rodrigues De Sousa
Richard Cardoso
Richard Pinto
Richard Sassoon
Rinaig Yanniz Mendes De Carvalho
Roberto Levita
Robertson Schitcoski
Robson C Oliveira
Robson De Braga Castelo Branco Junior
Robson F. Vilela
Robson Martins
Rodolfo Caravana
Rodrigo Aguera
Rodrigo Amaral Pantoja
Rodrigo Aparecido De Toledo
Rodrigo Araujo Ribeiro Vieira
Rodrigo Da Silva Santos
Rodrigo De Oliveira
Rodrigo Fischer Silveira De Souza
Rodrigo Frances De Souza Silva
Rodrigo Freitas
Rodrigo José De Almeida Torres Filho
Rodrigo Lemes De Souza

Rodrigo Marques
Rodrigo Montecchio
Rodrigo Moreira Clares De Souza
Rodrigo Zeymer Auad
Roger Da Silva Naue
Rogério Fabiano Dos Passos
Romario José
Ronald Antunes
Ronaldo Hasselman Nascimento
Rubens São Lourenço Neto
Samuel Cardoso Santiago Junior
Samuel Marcelino
Sanmy Rocha
Sario Ferreira
Saulo Daniel Ferreira Pontes
Sávio Souza
Sergio Migueis
Seuraul
Sidnei Costa Goes
Sidnei Gomes De Oliveira Filho
Silas Moreira
Simonarde Lima
Simone Rolim De Moura
Soren Francis
Stephano Baptista Brito Breitt
Sulleman Silva Martiniano
Tafarel Camargo
Tales Zuliani
Tayrone Duque Esteves
Teophanes Barbosa Moraes Neto
Thales Campelo
Thales Do Amaral
Thales Leonardo Machado Mendes
Thauan Lobianco Rodrigues
Theógenes Rocha
Thiago Aabde
Thiago Almeida
Thiago Alves Da Silva Costa
Thiago Augusto Zanellato Dos Santos
Thiago Bussola
Thiago Cares Cantano
Thiago Carvalho Dias
Thiago Curvelo
Thiago De Souza
Thiago Destri Cabral
Thiago Donadel
Thiago Jansen
Thiago Lima
Thiago Loriggio
Thiago Monteiro
Thiago Orlandi Fernandes
Thiago Ozório
Thiago Rodrigues De Souza
Thiago Russo Nantes
Thiago Sos
Thiago Tavares Corrêa
Thiago Thomaz Rolim
Thomaz Jedson Lima
Tiago Alexandrino
Tiago Augusto Carlos
Tiago De Souza
Tiago Douglas Da Silva
Tiago Ferreira
Tiago Misael De Jesus Martins
Tiago Moura
Tiago Santa Maria Rodrigues Marto
Tobias Bernardo
Tobias Tadeu De Oliveira Arruda
Uelerson Canto
Ulysses Basso
Vanilo Alexandre
Victor Augusto Martins Ribeiro
Victor De Paula Brandão Aguiar
Victor Eduardo Guilherme De Medeiros
Victor Florêncio
Victor Gualtiero
Victor Hugo Antunes
Victor Hugo Simões Santos
Victor Kullack
Victor Milani
Victor Sapateiro
Victor Souza Marinho Costa
Vinícius Carvalho
Vinícius Cesar
Vinícius De Almeida Ferreira
Vinicius Feltz De Faria
Vinicius Gomes Alfama
Vinícius Macuco
Vinicius Santana Arruda
Vitor Albani
Vitor Alves De Sousa
Vitor Augusto Do Carmo Sousa
Vitor Carvalho
Vitor Davis
Vitor Fabre Duarte Bastos
Vitor Gabriel Etcheverry
Vitor Godoi Mendes
Vitor Hugo Boechat Dantad
Vítor Nascimento Da Silva Andrades
Wagner Armani
Wagner Azambuja
Wagner Rodero Junior
Wallison Viana De Carvalho
Walter Britto Gaspar
Walter Sandrini Neto
Wefferson David De Souza Silva
Welington Haas Hein
Wellington Botelho
Wellington Souza Branco
Wesley Albuquerque Maranhão
Wesley Francisco Da Silva
William Ferreira
William Henrique Peres
William Rodrigues Aguido
Willian De Souza Silva
Willian Viana Neves
Wilson A S Faria
Wladimir Araújo Neto
Yago Pedrotti Araujo Mansilla
Yan Oliveira Prado
Yasser Arafat Belem De Figueiredo
Ygor Vieira
Yuri Araujo
Yuri Bitencourt
Yuri Nóbrega
Yuri Travalim
Z

Conselheiros

Adelmo Felipe Bento
Ademir Benedito
Adolfo Toshiro Cotarelli Sasaki
Adriano Chamberlain Neves
Adriano Silva
Adso Willen Rangel
Afonso Cassa Reis
Alan Santana
Alan Serafim Dos Santos
Alcyr Neto
Aldenor C. Madeira Neto
Aleksander Sanandres
Alex Azevedo
Alex Farias De Lima
Alex Frey
Alex Gabriel
Alex Pongitori
Alex Rodrigo R. Oliveira
Alexandre Andrade
Alexandre Ferreira Soares
Alexandre Lins De Albuquerque Lima
Alexandre Murayama De Lima
Alexandre Santos
Alexandre Uhren Mazia
Alexandre Zibetti Fagundes
Alexandro De Sousa Rodrigues
Alexsandro Teixeira Cuenca
Amadeu B. Negrão
Ami Aram
Ana Rosa Leme Camargo
Anderson Brambilla Chaves
Anderson Costa Soares
Anderson Rodrigues
Anderson Rosa Cecilio De Oliveira
Andre Angelo Marques
André Bessa
André Centeno De Oliveira
André Dorte Dos Santos
André Duarte De Ávila Ribeiro
André Luís Vieira
Andre Luiz Retroz Guimarães
Andre Moshiba
André Nascimento
Angelo Daniel Dagnoni Fernandes
Antonio Mombrini
Antonio Mourão Da Silva Oliveira
Ariel Leonardo Alencar Leitão
Arthur Fanini Carneiro
Arthur Nobrega De Lima Saraiva
Augusto César Duarte Rodrigues
Augusto Netto Felix
Bárbara Lima Aranha Araujo
Bergson Ferreira Do Bonfim
Bernardo Rocha Batista De Paiva
Bernardo Stamato
Betina Costa
Brayan Kurahara
Bruna Charabe
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Bianco Melo
Bruno Brinca De Jesus Limeira
Bruno Cesar Aff Mendes
Bruno De Mello Pitteri
Bruno Eduardo Augusto De Oliveira E Silva
Bruno Fajardo
Bruno Fávaro Piovan
Bruno Felipe Teixeira
Bruno Filipe De Oliveira Ribeiro
Bruno Henrique Da Cunha De Lucca
Bruno Lauriano Doyle
Bruno Leão Pereira
Bruno Martins
Bruno Victor De Mesquita Ferreira
Bruno Vieira
Bruno Wesley Lino
Bryan De Campos
Bryan Luiz Silveira Sipião
Bryan Sousa De Oliveira
Caesar Ralf Franz Hoppen
Caio Felipe Giasson
Caio Hathner
Caio Souza
Camila Gamino Da Costa
Carine Ribeiro
Carlos Bernardes
Carlos Castro
Carlos Frederico Veiga
Carlos G C Cruz
Cassio Pereira
Cassio Segantin
Cauê Guimarães
Cavaleiro Morto
Celso Giordano Tonetti
César Henrique Da Cruz
Cezar Letiere Martins
Chrysthowam A. Santos
Cícero Leandro Júnior
Cj Saguini
Clarissa Sant´Anna Da Rosa
Claudio Quessada Cabello
Cleison Ferreira
Cristian Drovas
Cristiano “Leishmaniose” Cavalcante
Cristiano Lopes Lima
Cyan Lebleu
Dan Cruz
Daniel Bezerra De Castro
Daniel Carlos
Daniel Cesarino
Daniel Duran Galembeck Da Silva
Daniel Macedo
Daniel Martins Bezerra
Daniel Paes Cuter
Daniel Saraiva De Souza
Daniel Ximenes
Danilo Machado
Darlan Fabricio Silva Santos
Dartagnan Quadros
Davi Mascote Domingues
David De Andrade Nunes
David Torrini
Deivide Argolo Brito
Deivis Pereira
Denilson Serafim
Denis Carvalho
Denis Oliveira
Diego Barba
Diego Bassinello
Diego Bernardo Chumah
Diego Mascarenhas Ramos
Diego Matos Moura
Diego Moreira
Diego Oliveira Lopes
Diego Pagan
Diego Tavares Da Silva Trindade
Diego Toniolo Do Prado
Diogo Benedito
Diogo De Almeida Camelo
Diosh Smith
Dmitri Gadelha
Douglas Figueiredo
Douglas Nascimento
Douglas Ramos Da Silva
Douglas Santos De Abreu
Douglas Vieira Dias
Dylan Torres
Eddie Junior
Eddu Fuganholi
Éder “Dzr13” Fialho
Eder Wilson Sousa Da Luz Filho
Edevaldo Santos Messias
Edgar Cutar Junior
Ednardo Oliveira Pena Araújo
Edson Carlos Da Silva Ghiotto Junior
Eduardo Batista Dos Santos Saigh
Eduardo Dos Santos Sousa
Eduardo Fernandes Augusto
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Nunes
Eduardo Wohlers
Eldio Santos Junior
Elimar Andrade Moraes
Elios Monteiro
Elisa Guimarães Santos
Elvys Da Silva Benayon
Emerson Luiz Xavier
Endi Ganem
Enéias Tavares
Enzo Negri Cogo
Erick Ferreira
Erick Rodrigo Da Silva Santos
Erik Hewitt
Estevão Costa
Fabiano Raiser Dias Bexiga
Fabiano Silveira
Fábio Abrão Luca
Fabio Bompet Machado
Fabio Carvalho
Fabio Casanova
Fabio Donizetti Borges Faria
Fábio Gicquel Silveira
Fábio Rodrigues Dos Santos
Fabricio Silva De Amorim
Fabrícius Viana Maia
Fagner Ferreira Rodrigues Da Silva
Felipe Alves
Felipe Amalfi
Felipe Augusto Souza Mello
Felipe Becchelli
Felipe De Almeida Penteado
Felipe Doria
Felipe Intasqui
Felipe Kosloski Favaro
Felipe Lopes Forte
Felipe Malandrin
Felipe Martins
Felipe Massao T. Masutani
Felipe Noronha
Felipe Nunes Porto
Felipe Queiroz
Felipe Rizardi Tomas
Felipe Schimidt Tomazini
Felipe Vilarinho
Felipe Wawruk Viana
Felipe Wellington
Fellearon Onii
Fernando Abdala Tavares
Fernando Augusto Iwata Yamamoto
Fernando Barbosa
Fernando De Pinho Araújo
Fernando Modesto Dutra
Fernando Radu Muscalu
Fernando Zocal
Filipe Santos
Flavio Emanoel Do Espirito Santo Terceiro
Flavio Hiasa
Flávio Junio Martins Da Silva
Flávio Martins De Araújo
Flávio Rodrigues
Francisco Duque
Francisco José Marques
Francisco Santana De Azeredo
Franklyn Fagundes Varzon
Franz Pietz
Frederico Jose Ribeiro Franca
Gabriel Almeida
Gabriel Alves Brandão Machado
Gabriel Alves Rêgo
Gabriel Amaral Abreu
Gabriel Braga E Braga
Gabriel Chaud Giollo
Gabriel Cholodovskis Machado
Gabriel Cozza
Gabriel Hirata
Gabriel Luis Gonçalves Rosa
Gabriel Madeira Pessoa
Gabriel Mendes De Almeida
Gabriel Miranda
Gabriel Novaes
Gabriel Nunes Da Silva Sobral
Gabriel Paiva Rega
Gabriel Rodrigues Pacheco
Gabriel Santos Passos
Gabriel Soares Machado
Gabriel Vilella
Gilberto M. F. Jhunior
Gilmar Alves De Oliveira
Gilmar Farias Freitas
Gilvan Gouvêa
Giordano Zeva
Giovanni Grosso
Giuliano Tamarozi
Glauco Lessa
Gounford Thiago
Gregório De Almeida Fonseca
Gui Feit
Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
Guilherme Capelaço
Guilherme Correa Virtuoso

Guilherme Da Mota Martinez
Guilherme Inojosa Cavalcanti
Guilherme Marconi
Guilherme Mota B Macedo
Guilherme Nascimento
Guilherme Tolotti
Guilherme Tsuguio Tanaka
Guilherme Vanuchi
Guilherme Villela Pignataro
Gustavo Almeida Agibert
Gustavo Amâncio Costa
Gustavo Freire Schafhauser
Gustavo Henrique Manarin
Gustavo Marques Lattari
Gustavo Martins Ferreira
Gustavo Nobre Wotikoski
Gustavo Samuel
Guto Jardim
Hallans Goyano
Helton Falcão
Helton Garcia Cordeiro
Henrique Martins
Henrique Oliveira
Henrique Pereira
Henrique Santos
Henrique Silva
Herbert Aragão
Hugo A. G. V. Rosa
Hugo Genuino
Hugo Persechini
Humberto Gs Junior
Humberto Reis
Icaro Issa
Igor Daniel Côrtes Gomes
Igor Fan
Igor Silva
Igor Teixeira
Igor Thiago
Ismael Marinho
Iuri Gelbi Silva Londe
Ivan Ivanoff De Oliveira
Ivan Zanutto Bastos
Ivens Bruno Sampaio Dos Santos
Jaime Paz Lopes
Jandir Roberto Manica Neto
Jarbas Trindade
Jayme Calixto
Jb Dantas
Jean Carlo
Jean Carlos Lima
Jean Coppieters
Jean Rodrigo Ferreira
Jeferson Dantas
Jefferson Anderson Ferreira
Jefferson Ramos Ouvidor
Jessica Portugal
Jessy Michaelis
Jilseph Lopes
João Carlos De Lucena Lira
João Carlos Rodrigues
João José De Sousa Simonetti
João Marcos Vasconcelos
Joao Paulo Naldi
Joao Pereira
João Zonzini
Joaquim Gonçalves Guimarães Junior
Jonas De Moraes Custódio
Jonatas Monteiro Fernandes
Jonathan Da Silva Bandeira
Jonathan Lima Hahn
Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Botelho
Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
José Alexandre Buso Weiller
José Enio Benício De Paiva
José Felipe Ayres Pereira Filho
Jose Fernando Barbosa Dos Santos
José Ricardo Gonçalves Barretto
José Roberto Froes Da Costa
Juan Campos Barezzi
Judson Jeferson Pereira Moraes
Julia Maria Racy Lopes
Juliano Azzi Dellamea
Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo
Kaique Nascimento
Kalleu Vinicius Natividade Pereira
Karen Soarele
Kayser Martins Feitosa
Keyler Queiroz Cardoso
Kyan Derick
Lariandilass Lanathor
Leandro Carvalho
Leandro Duque Mussio
Leandro Ferraro
Leandro Franco Miranda
Leandro Lima Dos Santos
Leandro Moreira
Leandro Santiago Lima
Leo Aguiar
Leonardo Costa
Leonardo Costa De Oliveira
Leonardo Fiamoncini De Souza
Leonardo Luiz Raupp
Leonardo Rafael De Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Leonardo Santos
Leonardo Silva
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas De Souza Figueiredo
Lucas Gomes De Araujo
Lucas Martinelli Tabajara
Lucas Moreira De Carvalho
Lucas Ollyver Gonçalves Barbosa
Lucas Porto Lopes
Lucas Rodolfo De Oliveira Rosa
Lucas Tessari
Luciana Cruz Bianco
Luciano Del Monaco
Luciano Dias
Luciano Dias
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Vellasco
Luciano Verdolin Arcoverde
Luciano Viana
Luís Alberto Paschoal Leite
Luis Augusto Patrick Cordeiro Tavares
Luis Felipe Alves
Luis Fernando Guazzelli
Luis Filipe Bomfá
Luís Guilherme Varela Fortes
Luis Oliveira
Luiz Anthonio Prohaska Moscatelli
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Busca
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Frederico Jr.
Luiz Guilherme Da Fonseca Dias
Luiz Gustavo Francisco
Luiz Junior Nakahara
Luiz Otávio Gouvêa
Luiz Otavio Silva Santos
Luiz Ramiro
Luiz Roberto Dias
Lukas Wyllis Louza De Oliveira
Makswell Seyiti Kawashima
Marcello Bicalho
Marcelo Augusto Reis Silva
Marcelo Henrique Da Silva
Marcelo Prates Figueiredo
Marcelo Vítor Pinheiro
Marcelo Werner
Marcio Fernandes Alves Leite
Márcio Kubiach
Márcio W. Rangel Silva
Marco Menezes
Marcos Goulart Lima
Marcos Mineiro
Marcos Neiva
Marcos Pincelli
Marcus Andrade
Marcus Rocher
Marcus Vinicius Genico Prendes
Marina Ferreira De Oliveira
Marina Gonçalves
Marth Júnior
Mateus Cantele Xavier Dutra
Mateus Duarte Bonfim
Matheus Araujo De Carvalho
Matheus Back Almeida
Matheus Barbosa Santiago
Matheus C. Medvedeff
Matheus Henrique
Matheus Martins De Oliveira
Matheus Pivatto
Matheus Rodrigues
Matheus Torres
Maurício De Moura Almada
Mauricio Maximiano
Mauricio Mendes Da Rocha
Mauricio Pacces Vicente
Mauricio Penha De Carvalho
Mauro Juliani Junior
Michel Medeiros De Souza
Miguel Peters
Miquéias Barros Rosa Da Silva
Neimar Alves
Neudson Fernandes Vasconcelos
Newton Rocha
Nicholas Lemos
Nicole Mezzasalma
Nikolas Carneiro
Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
Odmir Fortes
Pablo Pochmann
Pablo Raphael
Pablo Urpia
Patrick Tavares
Patrick Zanon Guzzo
Paulo Emilio
Paulo Felipe Souza
Paulo Rafael Guariglia Escanhoela
Paulo Ricardo De Souza Dourado
Paulo Vitor
Paulo Weber Louvem Gomes
Pedro Almeida
Pedro Augusto Pereira De Freitas
Pedro Cruz
Pedro Dias
Pedro Feitosa
Pedro Grandchamp Neto
Pedro Henrique De Mattos Draeger
Pedro Henrique Dos Santos Gonçalves
Pedro Henrique Martins
Pedro Henrique Matos
Pedro Henrique Ramalho Dias
Pedro Henrique Seligmann Soares
Pedro Ivo Nascimento Bezerra Dos Santos
Pedro Luiz De Nazaré De Souza Martins
Pedro Machado
Pedro Mayworm
Pedro Morhy Borges Leal
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Santos
Pedro Victor Duarte
Pedro Victor Santos
Pedro Vitor Schumacher
Péricles Vianna Migliorini
Phil Calçado
Pierre Jorge De Souza Dourado
Pietro Vicari
Rafael Baquini Bueno
Rafael Castro Da Silva
Rafael Chagas Vieira
Rafael Duarte Collaço
Rafael Fata
Rafael Freitas De Souza
Rafael Galdino Marinho
Rafael Guimarães
Rafael Ishikawa Dos Santos
Rafael Machado Saldanha
Rafael Manzieri Espanholi
Rafael Marques Rocha
Rafael Oliveira De Faria
Rafael Ribeiro
Rafael Schmitt Wilhelms
Rafael Sirotheau
Rafael Soares Da Costa
Ramon Alberto Machado Costa
Raoni Dias Romao
Raoni Godinho
Raphael Espesse
Raphael Estevao Borges De Oliveira
Raphael Levy Lima
Raphael Montero
Raphkiel
Raul Natale Júnior
Rauldouken O'Bedlam
Renan Carvalho
Renan Damazio Delfino
Renan Gonçalves Zanato
Renan Maneli Mezabarba
Renan Rodrigues Cação
Renan Silveira Bezerra De Menezes
Renato Da Cunha Silva
Renato Farias
Renato Potz
Renzo Rosa Reis
Ricardo César Ribeiro Dos Santos
Ricardo Dantas De Oliveira
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Filinto
Ricardo Okabe
Roberto De Medeiros Farias
Roberto Freires Batista
Roberval Ranches
Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
Rodolfo Nemes Silva
Rodolfo Santos Entringer
Rodolfo Xavier
Rodrigo Alano Sffair
Rodrigo André Da Costa Graça
Rodrigo Dani
Rodrigo Darouche Gimenez
Rodrigo Fernando Comin
Rodrigo Keiji
Rodrigo Monteiro
Rodrigo Peron
Rodrigo Quaresma De Andrade
Rodrigo Shibuya
Roger Andressa Lewis
Rogerio Ribeiro Campos
Rogers Ribeiro Gonçalves
Romullo Assis Dos Santos
Romulo Bartalini
Ronaldo Filho
Roque Valente
Ruan Pablo
Rubens Dos Santos
Samuel Luiz Nery
Samuel Teixeira Soares Sena
Sascha Borges Lucas
Sasukerdg Mendes
Sebastião Proença De Oliveira Neto
Sergio Chagas
Sérgio Dalbon
Sérgio Gomes
Sergio Henrique Shumaher
Sergio Lúcio Lopes Duarte
Sidgley Santana De Oliveira
Silvino Pereira De Amorim Neto
Silvio Romero Tavares Neiva Coelho
Stevan Nogueira
Tabriz Vivekananda
Tárik Raydan
Thadeu Silva
Thaís Soares
Thales Barreto
Thalles Etchebehere Gonçalves Martins
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Thiago Almeida Bispo
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Barroso
Thiago Da Silva Moreira
Thiago De Queiroz Casa Nova
Thiago De Souza Pacheco
Thiago Donaire
Thiago Dorneles De Souza
Thiago Edgard Lima De Castro
Thiago Freitas
Thiago Lorena
Thiago Morani
Thiago Rosa
Tiago Alves Araujo
Tiago César Oliveira
Tiago Henrique Ribeiro
Tiago Lima
Tiago Monnerat De F. Lopes
Tiago Resemblink
Tiago Ribeiro
Tiago Soares
Tião Luna
Ubiratan Augusto Lima
Ugo Portela Pereira
Uziel Parada
Valter Tartarotti Ries
Vially Israel
Victor Amatucci
Victor Araújo
Victor Castro De Sa
Victor Hermano
Victor Hugo De Paiva
Victor Lopes
Victor Otani
Victor T Melo
Vinicius Cipolotti
Vinicius De Aquino Calheiros
Vinicius De Paiva Costa
Vinicius Gomes De Oliveira
Vinícius Lemos
Vinicius Mattos
Vinícius Nery Cordeiro
Vinicius Soares Lima
Vinicius Torres
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vitor Faccio
Vitor Francisco Da Silveira Ribeiro
Vítor Lucena
Vitor Mendes Demarchi
Washington Alencar
Wellington Barros Moraes
Wellington Morais
Welton Beck Guadagnin
Welton Sousa
Weslei Mosko
Wesley Diniz Ferreira
Willian Alencar Humphreys
Willian Andrey Cruz Dos Reis Arcas
Willyann Hipolito Lugli
Wolf Fivousix
Yan Adriano Dos Santos
Yuri Jardilino
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Machado
Yves-Medhard Tibe Da Cunha Tibe-Bi